Maestría en el Cálculo







Jacob Aagaard

De nacionalidad escocesa, nacido en Dinamarca, el 31 de Julio de 1973.

Palmarés

- *1993 Campeón Juvenil Dinamarca.*
- *1997 Maestro Internacional.*
- *1997 Campeón en Hafnafjordur.*
- *2004 3 normas de GM. Rilton Cup en Suecia, Campeonato de Escocia y Arco Open (vencedor). Vencedor del Campeonato de Escocia con 8/9.*
- *2007 Campeón Británico.*

Director de la Editorial Quality Chess
Entrenador de Jóvenes talentos.
Autor de más de 15 obras, su libro "Maestría en Ajedrez" fue elegido LIBRO DEL AÑO por la prestigiosa Chesscafe en 2002.

EDITORIAL CHESSY
Urb. Pta. Vetusta, 19 - 33162 Morcín (Asturias)
Tfno: 985 78 34 81
webmaster@editorialchessy.com
España

Jacob Aagaard

MAESTRIA EN EL CÁLCULO

Jacob Aagaard

EDITORIAL CHESSY
http://www.editorialchessy.com
Urbanización Puerta Vetusta, nº 19
Santa Eulalia de Morcín (Asturias)
Teléfono:985 78 34 81
webmaster@editorialchessy.com

Diseño: Yago Gallach Pérez

ISBN: 978-84-936238-5-2
Depósito Legal: AS-4882-08
Impresión: Gráficas Summa, S. A.
Impreso en España

EDITORIAL CHESSY
Director General: Alfonso Romero Holmes
Coordinador: Arturo González Pruneda
Webmaster: José Manuel Martí
Maquetación: Yago Gallach Pérez

Índice

Prólogo a la edición española

De alguna manera a lo largo del año 2003 me di cuenta de que ya no era un estudiante que me costeaba la afición de jugar torneos de ajedrez en el extranjero escribiendo libros de ajedrez, sino un escritor profesional de ajedrez, que jugaba y estudiaba cuando me llenaba. En mi caso la consecuencia natural de esta realidad era la mejora de mis libros de ajedrez. Anteriormente había escrito algunas obras decentes como *"Excelling at Chess"* y *"Excelling at Positional Chess"*, pero el contenido de ambos no era lo que uno podía esperar de un autor profesional (recientemente concentré estos dos libros en uno, en las ediciones en lenguaje español (*Maestría en Ajedrez, de Editorial Chessy*), alemán y polaco, convirtiéndolos en un buen libro de ajedrez).

Bajo estas premisas empecé a escribir *Excelling at Technical Chess y Excelling at Chess Calculation.* Ambos libros se construyeron sólidamente bajo las enseñanzas de mi mentor y amigo Mark Dvoretsky. Podemos descubrir algunas ideas individuales en ambos libros, pero quizá el 80-90% de las principales ideas pueden encontrarse en otros lugares. Esto no me convierte en un vulgar recopilador, ya que el énfasis busca en definitiva que el material sea más accesible. Y lo más importante, los **ejemplos en los libros son nuevos**, que para la mayoría de los ajedrecistas es lo más importante. La clave es sencilla, las leyes del ajedrez (conocidas y no conocidas) no pueden cambiar a menos que las piezas empiecen a moverse de una forma diferente, sin embargo, si leemos sobre este tema en diferentes situaciones, una y otra vez, podemos aprender estas leyes.

Sin duda alguna, escribir estos dos libros me hizo ser mejor jugador.

En el extravagante Festival anual de Ajedrez conocido como Rilton Cup, en concreto en la edición de 2003-2004, logré conseguir mi primera norma de Gran Maestro. Algunas de mis partidas figuran en este libro, por ejemplo Aagaard-Brynell (ver página 126). Poco después, a lo largo del año 2004, conseguí dos normas de Gran Maestro consecutivas, y pudieron ser tres (¡*hattrick*!), si no hubiera acordado el empate en la última ronda con mi rival al año siguiente, nuevamente en la Rilton Cup.

Posteriormente, ya en el año 2007, de nuevo logré superarme. Crucé los mágicos 2500 de ELO FIDE y gané el Campeonato Británico Absoluto. En el momento de escribir este prólogo tengo un ELO de 2526 y una *performance* por encima de los 2600 en las últimas 50 partidas.

No comento esto para impresionarles, sino simplemente para dejar claro que todo esto llegó a partir de **mi trabajo en estos dos libros**. Realmente no domino todas las técnicas que muestro en estos dos libros, pero las empleé en todas mis partidas y me han hecho mejorar.

Yo espero, por tanto, que con este libro el

lector encuentre la inspiración necesaria para implementar las mejores prácticas conocidas, según los mejores entrenadores del mundo, y que sus resultados sean tan sólidos en la progresión como los míos.

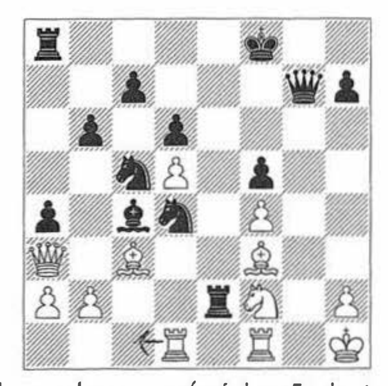
Pero antes de dejar que trabaje con este libro, añadiré algunos ejercicios nuevos en los que el lector debería trabajar antes de empezar. Esto le ayudará a saber un poco cuál es su punto de partida. Los ejercicios enfatizan técnicas tales como la ***Jugada Candidata*, *"Desesperado"*, *el Método de la Comparación y el Método de Eliminación***. Pero no se preocupe de esto ahora. Ponga las posiciones en el tablero y piense con el tiempo concedido. No espere verlo todo. Eso es sencillamente imposible, incluso aunque sea Deep Fritz 10. Lo he comprobado. La idea que persiguen estas posiciones es que descubra lo que ahora mismo puede hacer, y que encuentre los aspectos de su juego que necesite trabajar.

Y recuerde, esto es entrenamiento y no significa ser competitivo, sino disfrutar.

En todos los ejercicios le pido elegir la jugada que jugaría. Anote su línea principal con los puntos que piensa que son importantes. No debe crear un árbol de análisis. Esto es ajedrez, no una clase de arte. Es necesario que estudie los *8 ejercicios antes de mirar las soluciones, ya que están relacionados entre ellos.*



Juegan las negras (máximo 5 minutos)



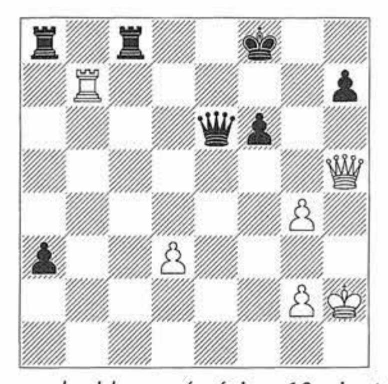
Juegan las negras (máximo 5 minutos)

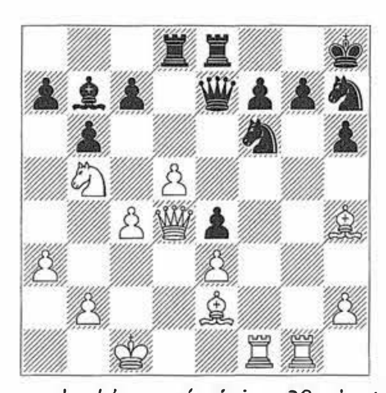


Juegan las blancas (máximo 30 minutos)


Evalúa 13 ♗xg7 (máximo 5 minutos)


Juegan las blancas (máximo 5 minutos)


Juegan las blancas (máximo 10 minutos)

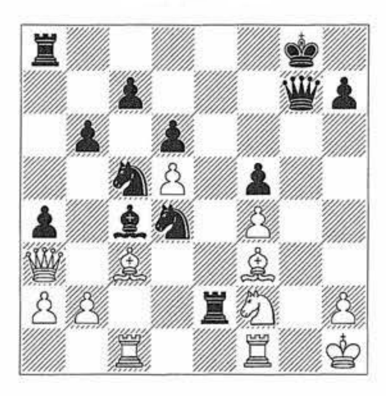

Juegan las blancas (máximo 30 minutos)


Juegan las blancas (máximo 5 minutos)

Soluciones

Empezamos con una de las posiciones más fascinantes con las que me he tropezado. La partida en sí misma no fue jugada de forma muy precisa, y los comentarios de Nimzowitsch en *Chess Praxis* generalmente fueron erróneos.

Saemisch - Nimzowitsch
Karlsbad, 1923



Debemos decir que la partida continuó ahora **26 ... ♔f8? 27 ♗xd4? ♕xd4**. Las negras tienen una gran ventaja y posteriormente ganaron.

Nimzowitsch estaba disgustado con su juego y no se explicaba por qué no jugó **26 ... ♘xf3! 27 ♗xg7 ♗xd5 28 ♖cd1**. Aquí Nimzowitsch recomendaba el posible jaque de caballo en d2, pero era mucho más fuerte la sencilla retirada **28 ... ♗b7!** Ahora las blancas no disponen de grandes jugadas en busca de contrajuego.

a) Una jugada sencilla como 29 ♔g2 no sirve. 29 ... ♖ae8 30 ♕b4 (30 ♗c3 ♘d4+ 31 ♔g1 ♘c2! Y las negras tienen dos peones de más) 30 ... ♖8e3! y las blancas están forzadas a arrodillarse, ya que no tienen una adecuada defensa contra 31 ... ♘g5+ 32 ♔g1 ♘h3+ 33 ♘xh3 ♖g2+ 34 ♔h1 ♖xg7+ con mate.

b) 29 ♗c3 ♘g5+! 30 ♔g1 ♘h3+ lleva a un rápido mate.

c) Tratando de rechazar las ideas del rival podemos descubrir **29 ♗h6!?**, que obliga a jugar preciso.

EJERCICIO 1. 29 ... ♔f7!



Lo más fuerte. Las blancas quieren jugar ♕c3 para incomodar a las negras, pero *jugadas candidatas* sencillas revelarán esto, y se puede encontrar la respuesta justa. Ahora ya no hay razón para mirar más allá de 30 ... ♖g8, con lo que las blancas están condenadas. Sin embargo, ***es muy importante descubrir las ideas de tu rival al igual que las propias***. Dado que el 99.9% de los jugadores no hacen esto de forma natural sin una especie de entrenamiento, es importante aplicarse un método con el cual llevarlo a cabo. Es por ello que la idea de las *jugadas candidatas* es especialmente útil, tener algo que te inspire a buscar aquello que no ves automáticamente.

Sólo la respuesta **30 ♔g2** te exige un poco de concentración. Y nuevamente **30 ... ♖ae8** decide. Esto no es de ninguna manera natural. El jaque en g8 también gana, pero sólo como parte del plan de la maniobra ♖g8-g6-e6-e3, que no es tan natural. Es

mejor ir más despacio y mirar las *jugadas candidatas*, y descubrir que las blancas no disponen de una manera decente de oponerse a la entrada de la torre en e3. **31 ♕c3 ♘d4+ 32 ♔g1 ♖g8+! 33 ♗g5 ♘f3+ 34 ♔g2 ♘xg5+ 35 ♔g3 ♘f3+ 36 ♔h3 ♖e6** y las blancas reciben mate. Ciertamente no debes ver todo esto sobre el tablero desde el principio.

Regresemos a la partida. Tras **26 ... ♔f8?**, había tres opciones relevantes. Si hubiera sido cínico, te hubiera ofrecido esta posición para resolver, pero como hubieras debido basarte en el cálculo para tomar la decisión correcta, hubiera echado por tierra el propósito de estos ejercicios. Las tres opciones son las siguientes: mover una de las torres a d1 y, por último, situar primero la dama en b4 Las analizaremos una por una.

27 ♖cd1? era lo que Nimzowitsch recomendaba como ganador para las blancas.

EJERCICIO 2. Pero las negras tienen un elegante recurso *"desesperado"* en **27 ... ♖e3!!**,



y están mucho mejor en todas las líneas. Por ejemplo: 28 ♖fe1 da a las negras varias opciones. Lo mejor parece ser 28... ♕h6! 29 ♖xe3 ♘c2! Y las negras ganan la dama. Y 28 ♗xd4 es respondida con la simple 28... ♕xd4! 29 ♖xd4 ♖xa3, y las negras tienen un peón de más!

La manera de resolver este ejercicio se basa en la búsqueda de *jugadas candidatas*, pero un buen conocimiento de *"desesperados"* (ver página 80) es ciertamente útil.

27 ♖fd1! era la jugada correcta, y las blancas ganan en todas las líneas. Son un poco largas y "truqueras", pero tan concretas que uno no debería vestirse de etiqueta todavía.

a) 27 ... ♘d3 28 ♖xd3! (28 ♘xd3?? ♖xh2+!) 28 ... ♗xd3 29 ♕b4 Básicamente esta es la clave que nos gustaría ver durante la partida. El resto es un mero adorno. 29 ... ♗e4! 30 ♗xe4 fxe4 31 ♗xd4 ♕f7 32 ♕c4 ♕xf4 33 ♕xc7! e3 34 ♕g7+ ♔e8 35 ♕g8+ ♕f8 36 ♕g4! ♖xf2 37 ♖c8+ ♖xc8 38 ♕xc8+ ♔f7 39 ♕e6 mate.

b) 27 ... ♖xf2 28 ♗xd4 ♖f1+ 29 ♖xf1 ♕xd4 30 ♖fd1 ♕xf4 31 ♕c3! Sólo esta jugada decide. De nuevo no estoy seguro de que necesites ver todo para jugar esto, pero pienso que algunos (fuertes) gran maestros lo harían. 31 ... ♝e4 32 ♕h8+ ♔e7 33 ♕g7+ ♔d8 34 ♕g8+ ♔d7 35 ♕e6+ ♔d8 36 ♗h5! y las blancas tienen un ataque ganador.

27 ♕b4?! es la favorita. Lleva a verdaderas complicaciones sorprendentes. **27 ... b5 28 ♖cd1** Esta es la clave. Ya no es posible jugar ...♘d3 28 ♖fd1 ♖xf2 29 ♗xd4 ♖f1+ 30 ♖xf1 ♕xd4 daría a las negras compensación adecuada, mientras que 28 ♗xd4 ♕xd4 29 ♖xc4 bxc4 30 ♗xe2 permite a las negras escapar con un peculiar jaque perpetuo: 30 ... ♕xd5+ 31 ♔g1 ♕g8+! **28 ... ♕h6!!** Esta jugada es sencillamente grandiosa. Descubrimos muchísimo ajedrez galáctico en estos análisis, de forma que he elegido deliberadamente como ejercicios las líneas

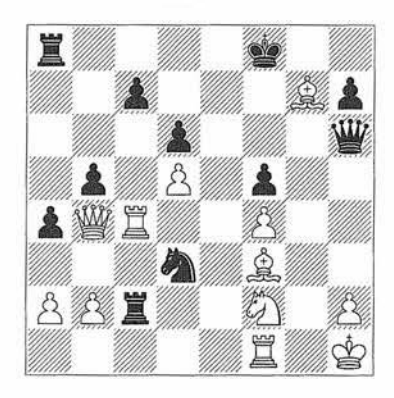
que son posibles calcular.

a) 29 ♗xd4 ♘e4! da a las negras una buena compensación. Bien en las casillas blancas después de que el alfil capture el caballo, o bien tras 30 ♗xe2 ♘g3+ 31 ♔g2 ♘xe2, y para mi sorpresa, no puedo encontrar nada mejor que 32 ♗e3, permitiendo 32 ... ♕g6+ 33 ♔h1 ♕h5 y las blancas deben aceptar el jaque perpetuo.

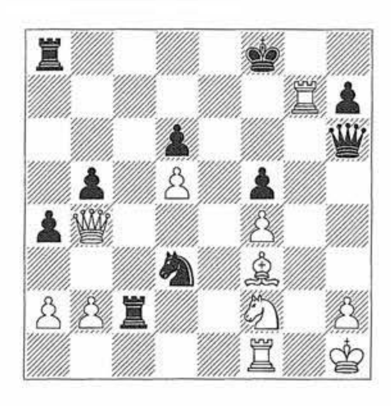
b) **29 ♖xd4 ♖c2!** Amenazando f1 **30 ♖xc4 ♘d3!**

EJERCICIO 3

La siguiente línea es posiblemente demasiado increíble para ser cierta. Pero con el ***Método de Eliminación*** (ver página 91) se debería ¡poder descubrir muchísimas de las jugadas importantes! **31 ♗g7+!!**



La primera de una serie de *"desesperados"*. La clave es que la dama no puede abandonar h6, donde ataca h2, y la torre no puede dejar tampoco la séptima. **31 ... ♔xg7** (31 ... ♕xg7?! 32 ♘xd3 bxc4 33 ♘e5! hubiera favorecido al blanco) **32 ♖xc7+!! ♔g8** (32 ... ♔f8 permite 33 ♕d4!, que conduce a un empate tras 33 ... ♘xf2+ 34 ♖xf2 ♖xc7 35 ♕h8+ ♔f7 36 ♕xa8 ♖c1+ 37 ♔g2 ♕g6+ 38 ♔h3 ♕h6+) **33 ♖g7+!! ♔f8** Si tú llegaste hasta aquí eres una estrella. Si conseguiste resolver este problema también, ¡eres un monstruo! Es básicamente un problema estándar de *Comparación* (ver página 88). Tras 33 ... ♔h8 una vez más ahora tiene sentido 34 ♕d4!, y después de 34 ... ♕xg7 35 ♕xd3! (la posición es incierta. P.e.: 35 ♕xg7+ ♔xg7 36 ♘xd3 a3! me parece buena para las negras. Las piezas blancas están limitadas en su alcance) 35 ... ♕xb2 36 ♕xf5 ♖xf2 37 ♖xf2 ♕xf2 38 ♕f6+ con jaque perpetuo.



34 ♖g6!! Esta es la sorprendente solución. De nuevo la dama negra necesita mantener un ojo sobre h2.

Después de 34 ♖xh7? las negras ganarían mediante 34 ... ♘xf2+ 35 ♖xf2 ♖c1+, porque las blancas no disponen de ♖g1! Por tanto, ahora deben jugar 36 ♖f1 (36 ♔g2? ♕g6+!) 36 ... ♖xf1+ 37 ♔g2 ♕xh7 38 ♕xd6+ (38 ♔xf1 ♕h6! Y las negras tienen todo controlado) 38 ... ♕e7 39 ♕h6+ ♕g7+ 40 ♕xg7+ ♔xg7 41 ♔xf1 a3 y las negran ganan. 34 ... hxg6 35 ♕xd6+ El rey negro no puede evitar los jaques.

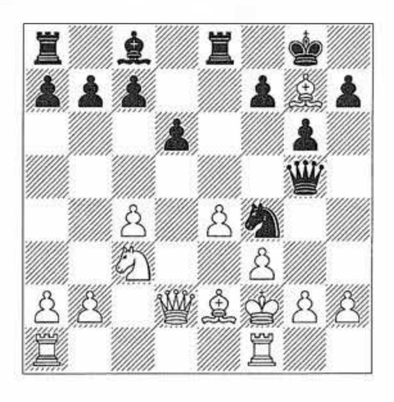
EJERCICIO 4

Timman - Jones
Londres, 2007

Timman jugó descuidadamente **13 ♗xg7?!** mientras que 13 ♖fd1, con chances equilibradas, hubiera sido más lógico. Ahora él se vio sorprendido por la respuesta **13 ... ♕g5!** y perdió completamente su sangre fría. Un caso claro de omisión de una *jugada candidata*.

Ahora pensó que la doble amenaza de mate y captura de dama era tan fuerte que renunció a su dama (y eventualmente perdió), violando la "regla" que di en el capítulo 1. Antes de que puedas pensar, **necesitas aprender cómo ver...**

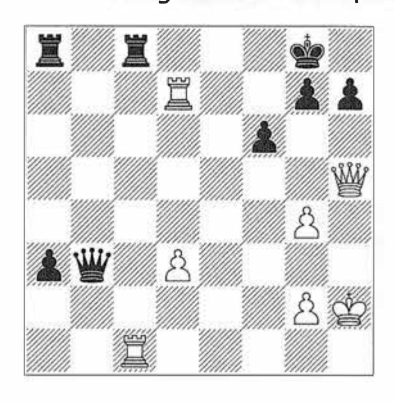
Por supuesto no estoy insinuando que Timman no sabe cómo ver, sólo estoy diciendo que él en esta posición no vio. Después de 14 ♔f2!!



14 ... ♔xg7 15 ♕d4+ seguido de 16 g3, obviamente las blancas no se encuentran peor.

Posición que aparece en *Mi Sistema*

Esta posición ha sido tomada del libro más grande entre los clásicos, *Mi Sistema*, de Aron Nimzowitsch. Utiliza esta posición compuesta para ilustrar un simple aspecto sobre el jaque y el mate. Un comentario suyo es incorrecto y nos lleva a esta posición:

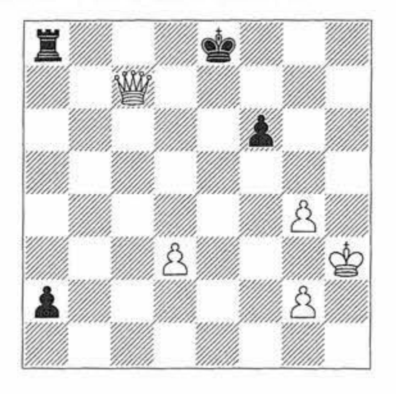


Nimzowitsch finaliza aquí, evaluando que tras 1 ♖cc4 ♔h8! las negras están bien. La sorpresa es que **1 ♖b1!** da a las blancas un ataque ganador. 1 ♖e1 también gana, aunque de manera menos instructiva. **1 ... ♕e6 2 ♖xg7+! ♔xg7 3 ♖b7+ ♔f8**

EJERCICIO 5

Aquí se observa un sorprendente detalle, que sólo puede ser descubierto gracias a un cálculo preciso. Es evidente que las blancas necesitan tomar en **h7**, pero tienen la opción de dar un jaque en h6 antes de hacerlo. Una herramienta que es especialmente útil para encontrar la solución a esta cuestión es ***el Método de la Comparación*** (ver página 88).

La jugada correcta es: **4 ♕h6+!!** Esto gana. La primera tarea para el blanco es prever la única posible defensa negra: **4 ... ♔e8 5 ♕xh7 ♖c7!** La única defensa contra la amenaza de mate. **6 ♖xc7 ♕e5+ 7 ♔h3 ♕xc7 8 ♕xc7 a2** Esta es una posición muy útil para comparar. ¿Está el rey negro mejor o peor en e8 o f8?. Dado que las blancas necesitan desesperadamente el jaque en c6, la respuesta es evidente. Sin este jaque todo lo que tendría es un jaque perpetuo. Así pues, es por este motivo que el primer jaque era tan importante.



9 ♕c6+ ganando.

Navarovszky – Rigo
Hungría, 1973

EJERCICIO 6

Este es un clásico. Las blancas necesitan ser imaginativas para ver **1 ♕d8! ♕xd8!**

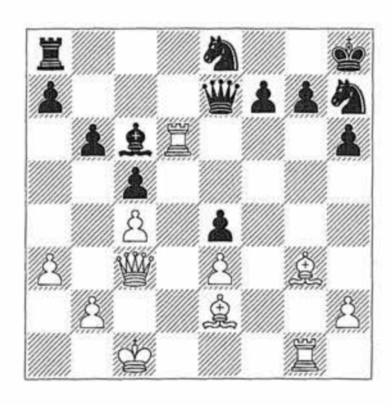


2 ♖xd8!! Para mí esta es la jugada difícil, aunque obvia, ya que hay una alternativa. La clave es por supuesto que tras 2 e7+? ♕d5!! La posición es de tablas. Esta jugada es más inusual que el sacrificio de dama, y por tanto es más fácil de omitir. Nuevamente un caso de visión más que de reflexión. ¡Busca y lo encontrarás! **2 ... ♔f8 3 ♖xe8+ ♔xe8 4 ♗xa6** También puede omitirse fácilmente que un desenlace de la fase táctica como el siguiente resulte bastante agradable. Posteriormente las blancas ganaron el final sin demasiados problemas. **4 ... ♔e7 5 ♗c4 ♔d6 6 ♔f1 ♗f6 7 ♔e2 ♔e5 8 ♔d3 h5 9 a4 ♗d8 10 a5 ♔d6 11 a6 ♔c6 12 ♗b5+ ♔b6 13 ♔c4 ♗e7 14 ♔d5 1–0.**

Flear - Aagaard
Great Yarmouth, 2007

EJERCICIO 7

Aquí las blancas pudieron ganar mediante 27 ♖d6!,



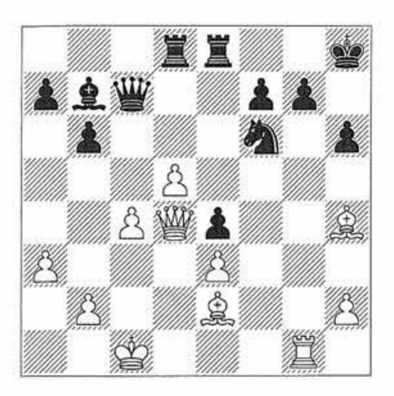
golpeando tanto c6 como h6, y haciendo un buen uso del ataque contra g7. En lugar de ello jugaron **27 ♗f4?** con juego complejo, y posteriormente perdieron la partida.

Flear - Aagaard
Great Yarmouth, 2007 – el mismo día, algo antes...

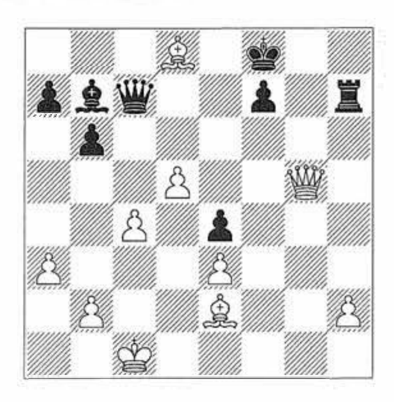
EJERCICIO 8

La jugada devastadora era: **22 ♘xc7!!**, lo cual no es tan difícil de encontrar, pero sí resulta más complicado hacerla funcionar. En la partida las blancas mantuvieron una gran ventaja con 22 ♗g3, y eventualmente entramos en el ejercicio 7. **22 ... ♕xc7 23 ♖xf6!** 23 ♗xf6? es más débil. Después de 23 ... ♘xf6 24 ♖xf6 ♕xh2! 25 ♖ff1 f6 la posición es poco clara. Por ejemplo, 26 ♖xg7 lleva al jaque perpetuo. **23 ... ♘xf6** Glenn no entró en esta combinación debido a 23 ... ♖xd5, pero yo no intentaba esto, ya que

sigue 24 ♖c6!!, ganando pieza. *Jugadas candidatas* de nuevo! ¡O*"desesperado"* si lo prefieres! Otro detalle crítico que debía ser previsto era que 23...♛xh2 pierde por 24 ♖xg7 ♔xg7 25 ♗h5!! y las negras pueden responder muchas cosas, pero ninguna aguanta.



24 ♕xf6!! Yo había omitido esta belleza. Sólo había visto 24 ♗xf6?!, ¡pero era lo bastante peligrosa! Tras 24 ... ♖xd5 25 ♖xg7 ♖xd4 26 ♖xf7+ ♚g8 27 ♖xc7 ♖d6 28 ♗d4 ♗c8 29 ♖xa7 las blancas tienen ventaja, aunque la partida no está completamente terminada. **24 ... ♖g8** La única jugada, y suficiente, si las blancas no tuvieran la opción de **25 ♖xg7!!**, donde la posición tras **25 ... ♖xg7 26 ♕xh6+ ♔g8 27 ♗f6 ♖h7 28 ♕g5+ ♔f8 29 ♗xd8**



es prácticamente ganador para el blanco. Por ejemplo: 29 ... ♕d6 30 ♗f6 ♗c8 31 ♗e5 ♕e7 32 ♕g3 y las blancas simplemente ganan, o bien 29 ... ♕xh2 30 ♗e7+ ♔e8 31 d6!, y nuevamente el blanco dedide la lucha, debido a 31 ... ♕xe2 32 ♕b5+! con un sorprendente, aunque básico, jaque mate. Si eres un jugador fuerte, probablemente has encontrado algunos de estos ejercicios relativamente fáciles, y puedes estar sorprendido de cómo Grandes Maestros tales como Timman, Flear y Nimzowitsch cometieron esos errores. Bien, en primer lugar, ¡ellos no sabían que la posición que tenían enfrente era un ejercicio! En segundo lugar, ¡éstas no han sido sus mejores partidas!

Si te estrujas el cerebro con estos ejercicios espero que logres solucionar al menos unas cuantas. Pero incluso aunque éste no fuera el caso, estoy seguro de que solamente intentarlo te ayudará a hacer algunas nuevas distinciones sobre lo que significa calcular bien. En cualquier caso, debemos empezar por el capítulo uno. El libro está estructurado a propósito, de forma que coloca un ladrillo sobre otro: la parte esencial viene primero, y la técnica de gran maestro llega después.

Si no encuentras la inspiración para estar la hora y media que se necesita para profundizar en estos ejercicios, no desesperes. Hay muchos y buenos libros de ejercicios, y quién sabe, incluso si conoces la solución ahora, quizá tu memoria sea tan mala como la mía, ¡y puedas regresar a ellos en medio año sin recordar nada!

En cualquier caso, disfruta de este libro, es lo máximo a lo que cualquier escritor podría aspirar...

Jacob Aagaard, Italia 2007

Introducción

En nuestros días se publican un montón de libros de ajedrez sobre lo que yo llamo "temas generales". En la mayoría de ellos el autor declara en la introducción que apenas existen libros sobre... cómo pensar en ajedrez, estrategia en el final, tal o cual tema estratégico, básicamente cualquier cosa... El ejemplo más reciente es la fantástica obra de Paata Gaprindashvili *Imagination in Chess* (Batsford, 2004). Por supuesto, esto no es del todo cierto ahora, si bien pudo haberlo sido en los tiempos en que estos autores leían libros de ajedrez. No os voy a decir que no existen libros sobre cálculo, por ejemplo; de hecho hay unos cuantos y merece la pena leerlos. Los cito en la bibliografía y también los citaré a menudo en cualquier momento. Si después de leer este libro con el televisor encendido no sois capaces de recordar sus títulos, tal vez sería mejor apagar el televisor y ¡concentrarse un poco más en el ajedrez!

En este libro estudiaremos cómo mejorar la capacidad de un jugador para la táctica y el cálculo en ajedrez. Para mí eso requiere entrenar nuestra mente y además abrirnos a ciertas formas de pensamiento. Por esta razón he añadido al libro un test de táctica, lo que ha causado algunos contratiempos a mi editor, ya que el libro ha resultado más largo de lo esperado y su entrega se ha retrasado hasta casi la fecha prevista para su publicación. Confío en que este test anime a los lectores a trabajar para mejorar en el aspecto táctico.

Al tiempo que trabajaba en este libro estaba elaborando, en colaboración con el MF Esben Lund, el CD para Chessbase *Train Your Decision Making In Chess*. Si este libro inspira a algún lector a trabajar más el cálculo y la toma de decisiones, el CD podría ser un buen material para continuar.

El cálculo es un aspecto de la técnica ajedrecística sobre el que la mayoría de la gente ya tiene formada una opinión. Por ejemplo, los aficionados suelen creer que los Grandes Maestros calculan muchas jugadas más allá. Si bien los Grandes Maestros ciertamente poseen esta habilidad, no es eso lo que los distingue de un jugador de club. El cálculo de un Gran Maestro muestra un grado de exactitud, visualización y organización que, unido a su mayor comprensión general del ajedrez, le hacen superior al aficionado. También influye el poseer una mayor imaginación, un aspecto al que he dedicado bastante espacio en el libro.

Presento ahora una de mis jugadas favoritas de todos los tiempos. Creo que ningún aficionado podría haberla hecho en una partida de torneo sin un buen entrenamiento.

Partida nº 1
Krajina - Kozul
Defensa Siciliana B71
Vinkovci 1989

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 ♘c6 6 f4 g6 7 ♘xc6 bxc6 8 e5 ♘g8 9 ♕f3 d5 10 ♗e3 h5 11 h3 ♗f5 12 0-0-0 e6 13 ♗a6

Con esta jugada las blancas amenazan tanto 14 g4como 14 ♗b7.



13 ... ♗a3!!

Lo más impresionante de este movimiento es que no plantea ninguna amenaza inmediata.Las negras se limitan a debilitar el flanco de dama enemigo.

14 bxa3

Tal vez fuera mejor 14 ♕e2 ♕a5 15 ♘b5! con juego complicado.

14 ... ♕a5 15 g4 hxg4 16 hxg4 ♖xh1 17 ♖xh1 ♗xg4 18 ♕xg4 ♕xc3 19 ♗g1

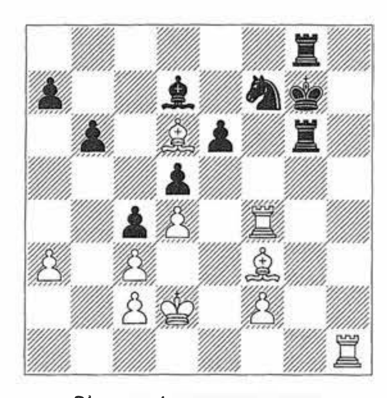


Con 19 ♕h3! el blanco habría seguido en la partida.

19 ... ♕xa3+ 20 ♔d1 ♕xa6 21 ♖h8 0-0-0 22 ♖h7 d4 23 ♖xf7 ♕c4 24 ♖xa7 ♔b8 25 ♖a3 ♘e7 26 ♕h3 ♘d5 0-1

La imaginación, o visión, no siempre se asocia al cálculo, pero en ajedrez lo más importante no es ser capaz de ver diez jugadas más allá, sino ser capaz de ver la posición que tenemos justo delante de nuestras narices. En este sentido hemos progresado en los últimos diez años con la aparición de fuertes programas cuya visión a corto plazo constituye su mayor ventaja frente a los humanos: están programados para analizarlo todo. De esta forma nos muestran nuestros pequeños errores tácticos y nos animan a mejorar nuestra capacidad de cálculo. El siguiente es uno de mis ejemplos preferidos:

Resika - E. Lund
Budapest, 2002



Blancas juegan y ganan

1 ♗h5!

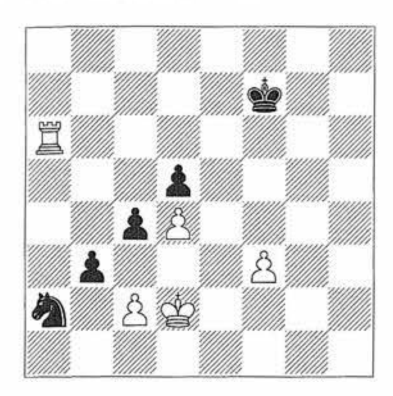
Un bello recurso táctico que gana calidad, ya que si 1 ... ♘xd6 2 ♗xg6 ♔xg6 3 ♖g1+ ♔h7 4 ♖h4 sería mate. Las negras podrían abandonar, pero en su lugar continuaron:

1 ... ♖f6 2 ♖g1+?

Esto basta para la victoria, pero el ordena-

dor sugiere 2 ♖g4+! que gana mucho más que una torre.

2 ... ♔h7 3 ♖xf6 ♘xd6 4 ♖fg6 ♖xg6 5 ♗xg6+ ♔h6 6 f3 ♘b5 7 ♗f7 ♘d6 8 ♗g8 ♘f5 9 ♔e2 ♘h4 10 ♗f7 ♘f5 11 ♖g6+ ♔h7 12 ♖g1 ♘d6 13 ♗g8+ ♔h6 14 ♖h1+ ♔g7 15 ♖h7+ ♔xg8 16 ♖xd7 ♘b5 17 ♔d2 ♘xa3 18 ♖xa7 ♘b1+ 19 ♔e3 ♘xc3 20 ♖e7 b5 21 ♖xe6 b4 22 ♖b6 ♘a2 23 ♔d2 ♔f7 24 ♖a6 b3



25 cxb3??

25 ♖a7+! gana inmediatamente y 25 c3 también serviría para ganar, pero esto supone un grave error.

25 ... c3+!

Es difícil saber qué habían visto aquí las blancas; esta partida se disputó con el ritmo de la FIDE (con 30 segundos adicionales para cada jugador después de mover) y con un minuto aproximadamente en el reloj el blanco debió haberse olido el truco. Posiblemente la culpa fue del desgaste sufrido por el largo apuro de tiempo.

26 ♔d3??

26 ♔e3 c2 27 ♖c6 c1♕ 28 ♖xc1 ♘xc1 29 b4 sería tablas porque el caballo no puede huir del rey blanco, por ejemplo 29 ... ♘a2 (o 29 ... ♘b3 30 ♔d3) 30 b5 ♔e7 (si 30 ... ♘c3?? 31 b6 ganando) 31 ♔d2 etc.

26 ... ♘b4+ 27 ♔xc3 ♘xa6 28 b4 ♘c7 29 ♔d3 ♔f6 30 ♔e3 ♔f5 0-1

En realidad, para jugar bien al ajedrez, ¿hasta qué punto es necesario calcular con una profundidad de diez jugadas? Solía decirse que Petrosian no calculaba más allá de un movimiento, pero que veía todo lo imprescindible. Incluso en partidas de grandes maestros la necesidad de un cálculo profundo es limitada. Probablemente Nijboer no necesitó profundizar demasiado para llegar al siguiente sacrificio de dama.

Nijboer - Acs
Wijk aan Zee 2003



Blancas juegan y ganan

22 ♕xe4!? ♕xe4 23 ♗b5+ ♕c6

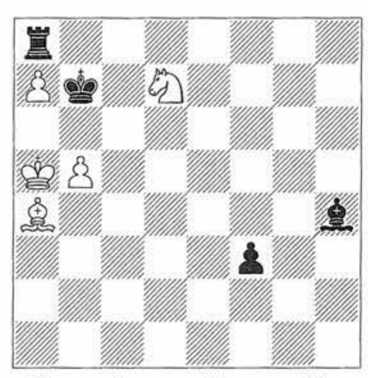
Ahora las blancas consiguen un final superior. En cambio, si 23 ... ♔f7 24 ♘g5+ gana, y si 23 ... ♖c6 24 ♘d4! ♔f7 (si 24 ... 0-0 25 ♗xc6 d5 26 ♘f5 ganando) 25 ♗xc6 ♕e5 26 ♖fe1 ♕h5 27 ♗f3! con fuerte ataque, probablemente decisivo.

24 ♗xc6+ ♖xc6 25 ♘f4 ♔f7 26 ♘d5 ♖g8 27 g3 ♖g4 28 b3 axb3 29 cxb3 ♗d8 30 ♖f4 ♖xf4 31 ♘xf4 ♗b6 32 ♘d5 ♗c5 33 ♖f1 ♔e6 34 ♘xf6 d5 35 ♘xh7 ♗e7 36 g4 d4 37 g5 d3 38 g6 d2 39 g7 ♖c1+ 40 ♖xc1 dxc1♕+ 41 ♔xc1 ♔f7 42 ♘f8 ♔xg7 43 ♘d7 ♔f7 44 ♔c2 ♔e6 45 ♘b6 ♗c5 46 ♘a4 ♗f2 47 ♔d3 ♔d5 48 ♘b2 1-0

Muy convincente, pero en realidad ¡el blanco podía haber jugado mejor desde el principio! Si hubiera hecho 22 ♗b5+! el negro no habría podido llegar a un final en el que aún disponía de opciones de aguantar. Después de, por ejemplo, 22 ...♗c6 23 ♗xc6 ♖xc6 24 ♖d4! la posición blanca es completamente aplastante y no se ven mejoras para el juego negro. Nijboer podía haber encontrado esta secuencia cambiando el orden de la combinación, un método que explicaré en la página 85.

Pero esto no es todo. Debemos aprender estos esquemas tácticos para que nuestro nombre no aparezca en los ejemplos en el bando perdedor. Además existe otro factor que influye en el cálculo: a veces acertar con el camino correcto es realmente difícil y requiere un gran esfuerzo sobre el tablero. El siguiente ejemplo es un estudio erróneo de uno de los mejores compositores de nuestro tiempo, el MI israelí Yochanan Afek. Esta posición bien podría haber salido de una partida real.

Y. Afek
Chess in Israel, 1999



Blancas juegan y hacen tablas

En este final el blanco tiene graves problemas y consigue salvarse solamente gracias a un milagro. El siguiente análisis apareció en la *Study Database 2000*, probablemente del propio Afek.

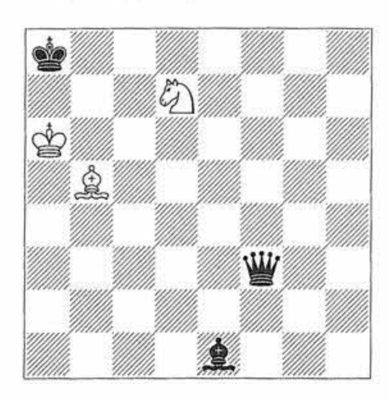
1 b6! ♖xa7+

Si 1 ...♗d8? 2 ♘c5+ ♔c8 3 ♗d7 mate, y si 1 ...♗f2 2 ♗d1 ♗xb6+ 3 ♘xb6 ♖xa7+ 4 ♔b5 f2 5 ♗f3+! (5 ♗e2? ♖a2 6 ♗f3+ ♔a7!) 5 ...♔c7 6 ♘d5+ ♔d6 7 ♘e3 y el negro no puede ganar.

2 bxa7 ♗e1+ 3 ♔b5 f2 4 a8♕+! ♔xa8 5 ♔a6!

Permitir una coronación con jaque tiene siempre su atractivo. En cambio, si 5 ♔b6? ♗a5+!! y ganan las negras.

5 ... f1♕+ 6 ♗b5 ♕f3



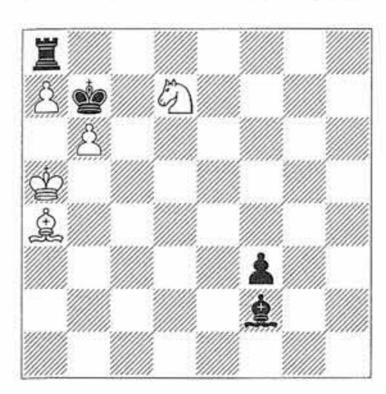
7 ♗c6+! ♕xc6+ 8 ♘b6+ ♔b8 ahogado

Todo esto es muy bonito, pero existe un pequeño problema en una de las variantes: Tras 2 ♗d1 ♗xb6+ 3 ♘xb6 el negro puede cambiar el orden de jugadas mediante 3 ... f2!, y después de 4 ♗e2 (no es mejor 4 ♗f3+ ♔xa7 5 ♗g2 ♖g8 6 ♗h3 ♖g5+ y las negras primero ganan el caballo y después el alfil) 4 ...♖xa7+ 5 ♔b5 ♖a2 6 ♗f3+ ♔a7!! 7 ♗g2 ♖b2+ y las negras ganan.

Uno de los motivos del estudio era que las blancas podían forzar al rey negro a alejarse del caballo y así llegar a tiempo para detener al peón "f", lo que no sucede tras 1 ...♗f2 2 ♗d1.

¿Qué haríamos si llegásemos a esta posi-

ción en una partida? Bueno, 1 b6 es la única jugada que no pierde enseguida. Por ejemplo, es fácil de calcular que si 1 ♘c5+ ♔xa7 2 b6+ ♔b8+ 3 ♘a6+ ♔b7 4 ♗b5 ♗e1+ las negras ganan sin problemas. En cambio, 1 b6 nos da al menos algo de contrajuego. Después de 1 b6 ♗f2! nos hallamos de nuevo ante una encrucijada.



Ahora tendríamos que establecer nuestras *jugadas candidatas*. Además de 2 ♗d1 disponemos también de 2 ♗c2 y 2 ♗b3, todas con la idea de dirigir al alfil hacia la casilla f1. Al calcular 2 ♗d1 (la jugada más forzada y por lo tanto la primera que deberíamos analizar) vimos que era un problema tener el alfil suelto, así que es mejor mantener el alfil cerca del rey. Por supuesto, esta es una conclusión abstracta a la que no se puede llegar sin calcular. En una posición compleja como ésta, la experiencia sólo nos ayudará hasta aquí; en cambio, los principios generales no nos servirán de nada. Lo que debemos hacer es analizar detenidamente las jugadas. En realidad, cuando nos pongamos a ello veremos que no hay tantas variantes:

a) 2 ♗d1 ♗xb6+ 3 ♘xb6, y ahora:

a1) 3 ... ♖xa7+ 4 ♔b5 f2 5 ♗f3+! (5 ♗e2? ♖a2 6 ♗f3+ ♔a7!) 5 ... ♔c7 6 ♘d5+ ♔d6 7 ♘e3 y el negro no puede ganar.

a2) 3 ... f2! 4 ♗e2 (o 4 ♗f3+ ♔xa7 5 ♗g2 ♖g8 6 ♗h3 ♖g5+ ganando) 4 ... ♖xa7+ 5 ♔b5 ♖a2 6 ♗f3+ ♔a7!! 7 ♗g2 ♖b2+ y las negras ganan.

b) 2 ♗c2 ♗xb6+ 3 ♘xb6, y ahora:

b1) 3 ... ♖xa7+ 4 ♔b5 f2 (o 4 ... ♖a2 5 ♗e4+ ♔a7 6 ♗xf3) 5 ♗e4+ ♔c7 6 ♘d5+ ♔d6 7 ♘e3 ♔e5 8 ♗g2 ♖g7 9 ♗f1 ♖g1 10 ♔c5!! ♔e4 11 ♘c4! y resulta que el negro no puede ganar.

b2) 3 ... f2! 4 ♗e4+ ♔xa7 5 ♗d3 ♖d8! 6 ♗e2 ♖e8 y el negro gana.

c) 2 ♗b3!, y aquí:

c1) 2 ... ♗xb6+ 3 ♘xb6 ♖xa7+ (esta vez la línea 3 ... f2 4 ♗c4 ♖xa7+ 5 ♔b5 es diferente) 4 ♔b5 f2 5 ♗c4 ♔c7 6 ♘d5+ ♔d6 7 ♘e3 ♖b7+ 8 ♔a6 ♖b1 9 ♗d3 ♖e1 10 ♘f1 ♔c6 11 ♔a5 ♔c5 12 ♔a4 ♔d4 13 ♗b5 ♖b1 14 ♘g3 ♔e3 15 ♘f1+ ♔f4 y no parece que el negro pueda progresar.

c2) 2 ... ♔c6 es otra opción, pero tras 3 ♘b8+ ♔c5 4 ♘a6+ ♔c6 5 ♗d5+! (ni siquiera hace falta que calculemos esto porque nos conformamos con el empate) 5 ... ♔xd5 6 b7 y las blancas hasta ganan.

Gracias a John Shaw por su colaboración en el análisis de este estudio.

Por supuesto, calcular todo esto es complicado, y me imagino que un Gran Maestro normal, con un Elo entre 2500 y 2600 necesitaría de 10 a 15 minutos para dar con la elección correcta, y en algunos casos erraría. ¿Acaso es imposible aprender a calcularlo todo? No. Para empezar, veamos qué es lo que realmente hace falta ver:

La diferencia entre 3 ... f2 y 3 ... ♖xa7+ es importante. En dos de las tres variantes se llegaba rápidamente a una conclusión, por lo que se pueden descartar totalmente. En una partida, el hecho de que no fuésemos capaces de refutar tan fácilmente 2 ♗b3! sería suficiente para decidirnos a jugarla y dejar el cálculo preciso para nuestro rival. Como veremos en este libro, una de

las claves del cálculo es que sólo debemos calcular cuando hay alternativas, aunque los jugadores fuertes saben que a menudo existen más posibilidades de las que vemos a primera vista.

En este libro he intentado dar al lector una amplia visión, presentar herramientas útiles para el cálculo y explicar cómo podemos trabajar para mejorar nuestro cálculo. El libro será una pesadilla para los que se asustan de los análisis, pero es imposible estudiar táctica sin aventurarse de vez en cuando en el análisis para entender de verdad qué tenemos ante nosotros. Si bien en mis anteriores obras por lo general había evitado las variantes largas para intentar explicarme con palabras, en esta ocasión son las propias variantes las que hay que explicar. Además, para quienes estén interesados en trabajar seriamente con este volumen, la posibilidad de seguir de cerca el razonamiento del autor resultará sin duda muy ventajoso.

Como siempre, quisiera emplear algo de espacio en dar las gracias a todos los que me han ayudado a escribir esta obra: a Danny Kristiansen, por su ayuda y su revisión del texto; a Mark Dvoretsky, por permitirme aprovechar cuatro ejemplos suyos que me parecieron apropiados; a John Shaw y Esben Lund por sus consejos y a Anne Faith James por su apoyo moral.

Finalmente quiero pedir disculpas al lector por utilizar tantas partidas mías. No es que me haga ilusiones respecto a su calidad: simplemente, me resulta más sencillo abordar temas concretos cuando conozco el pensamiento del jugador durante la partida. Espero que su falta de belleza ajedrecística no estropee la impresión general del libro.

Jacob Aagaard

Antes de poder pensar, tenéis que aprender a ver

El libro más famoso que se ha escrito nunca sobre el cálculo ajedrecístico es la legendaria y controvertida obra de Alexander Kotov *Piense como un Gran Maestro*, publicada originariamente en Rusia en 1970 y traducida más adelante a varios idiomas. Dicho libro cubre muchos temas importantes, tales como el manejo de los apuros, la distribución del tiempo en el cálculo, y asuntos generales como por ejemplo alfiles que protegen sus peones o están restringidos por ellos. No obstante, si por algo es famoso es porque dedica un tercio de sus páginas al cálculo de variantes complicadas.

Otras obras importantes sobre este tema son *School of Chess Excellence 2 – Tactical Play* de Mark Dvoretsky, *Improve Your Chess Now* de Jonathan Tisdall y la colección de ensayos extraídos de un seminario de entrenamientos para jóvenes promesas realizado en Rusia en 1992 que Dvoretsky y Yusupov publicaron bajo el título *Attack and Defence*. Todos estos autores parten inevitablemente de Kotov, sin aceptar totalmente las tesis del viejo maestro pero siempre respetándole profundamente. Yo utilizaré también la terminología de Kotov, al tiempo que intentaré mostrar las diferencias entre los distintos puntos de vista existentes acerca de este tema tan importante en la práctica para el jugador.

Además pondré atención en distintas fases de la técnica del análisis que no han tratado suficientemente autores anteriores. El problema que encuentran la mayoría de los ajedrecistas que quieren mejorar sus resultados es que los libros están dirigidos a un nivel superior al que ellos poseen en ese momento. Antes de poder obtener el máximo provecho de complejas herramientas de cálculo como el **Método de Comparación** o el árbol de análisis, se necesitan ciertas habilidades. El trabajo con alumnos motivados de cualquier edad muestra que, aunque algunas habilidades sencillas no son innatas sino que hay que desarrollarlas, pueden entrenarse con éxito para llegar a ser uno de los mejores jugadores del mundo.

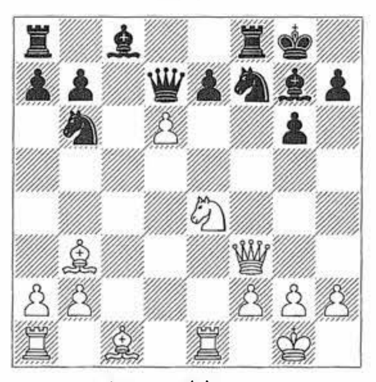
En un seminario celebrado en Dinamarca en 2002 Artur Yusupov contaba que en una ocasión estaba paseando por la sala de juego y se detuvo ante el tablero de Alexander Morozevich, que estaba pensando y pensando, profundamente concentrado en su posición. Yusupov no entendía por qué pensaba, ya que en aquella posición había una jugada totalmente obvia y ninguna alternativa real. Yusupov pensó que Morozevich, uno de los diez mejores jugadores del mundo, debía saber lo que hacía, así que empezó a buscar otras jugadas y descubrió que Morozevich realmente disponía de otra interesante continuación. Morozevich seguía pensando y Yusupov regresó a su mesa y firmó tablas. A continuación volvió a la mesa de Morozevich y vio que había hecho una tercera jugada, ¡igualmente interesante!

Esta anécdota, y otras similares, revela que ni siquiera los grandes maestros de la elite

ven automáticamente todas las opciones válidas en la primera jugada. Sin embargo, la experiencia demuestra que esta habilidad puede desarrollarse con un entrenamiento continuo y, de hecho, debe entrenarse, ya que es la técnica más importante que el jugador puede adquirir y dominar.

Kotov (y la mayoría de sus seguidores y críticos) empieza seleccionando las *jugadas candidatas*. Este es un aspecto importante del análisis, pero es imposible hacerlo bien si no se ha entrenado ¡cómo encontrar las *candidatas*! El siguiente capítulo tratará más ampliamente este tema, pero ahora echemos un vistazo a la siguiente posición. Como prueba rápida de su habilidad, intente elegir tres posibles continuaciones para el blanco.

Nøhr - M.Nielsen
Taastrup 2002



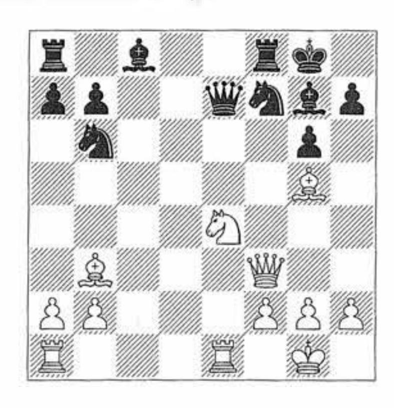
Juegan blancas

En esta posición el blanco quedó rápidamente perdido tras 19 ♘g5? exd6 20 ♘e6?, ya que las negras, si hubiesen aprendido a buscar *jugadas candidatas*, habrían explotado la indefensión de la torre en la primera fila para eliminar al molesto caballo con 20 ... ♕e8!, una jugada de aspecto extraño pero que sirve para clavar el caballo y preparar ...♗xe6, asegurando de esta forma a su rey y conservando la ventaja material. La jugada 20 ... ♕c6!, más natural, también habría ganado fácilmente, al forzar un final de dos piezas menores contra una torre.

En lugar de 19 ♘g5? El blanco dispone de dos alternativas igualmente interesantes que le darían suficiente compensación por la pieza. Antes de examinar las opciones concretas, nos detendremos un segundo a considerar los objetivos abstractos de la posición. El blanco ha sacrificado una pieza por ataque, y para justificar el sacrificio debe recuperarla o ganar material equivalente, o dar mate. Sin duda tiene la iniciativa, pero para obtener ventaja debe poner rápidamente todas sus piezas en juego. Así tendrá ventaja material en el teatro de operaciones y podrá lograr su objetivo. De forma menos abstracta, esto significa que las blancas deben espabilarse y poner en juego su flanco de dama. Eso es lo que se esperaría que intentara hacer un Gran Maestro.

La primera de las dos *candidatas* relevantes es esta:

19 dxe7!? ♕xe7 20 ♗g5!



La manera más lógica y sencilla de movilizar el flanco de dama: el blanco desarrolla su alfil ganando tiempo y además ataca f6. La torre entrará en acción muy pronto y el blanco lanzará un ataque directo contra el flanco de rey de su rival antes de que éste consiga desarrollar sus propias piezas. Un rápido análisis muestra que el negro pro-

bablemente debería responder:

20 ... ♕b4!

Si 20 ... ♕d7? 21 ♗f6!! y las negras no pueden defenderse:



Diagrama de análsis

a) 21 ... ♔h8 22 ♕c3 ♘h6 23 ♕c5 ♖g8 24 ♖ad1 ♗xf6 25 ♘xf6 y las blancas ganan.

b) 21 ... ♕f5 22 ♕c3 ♗h6 23 ♘d6 ♕h5 24 ♘xf7 ♖xf7 25 ♖e8+ ♗f8 26 ♖xf8+ ♚xf8 27 ♕b4+ y mate.

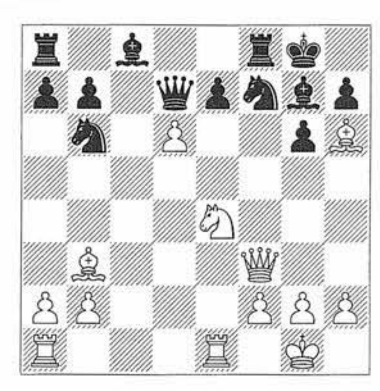
20 ... ♕c7? 21 ♖ac1 ♕d7 22 ♗f6 es similar. No parece que en ninguna línea la torre vaya a estar peor en c1 que en a1.

Ahora como mínimo las blancas pueden repetir con 21 ♗d2 ♕e7 22 ♗g5, aunque 22 ♘g5!? parece bastante más tentador ahora que antes. En ocasiones, para entrar en una variante es suficiente con saber que asegura las tablas, sobre todo cuando la variante implica algún sacrificio.

Todo esto no es tan sorprendente. Si en la partida el blanco jugó 19 ♘g5 puede achacarse más a falta de técnica de ataque (Finn Nøhr es fundamentalmente un jugador posicional) que a incapacidad para calcular variantes.

Sin embargo, unos impasibles jóvenes y el igualmente impasible Fritz hallaron

19 ♗h6!!

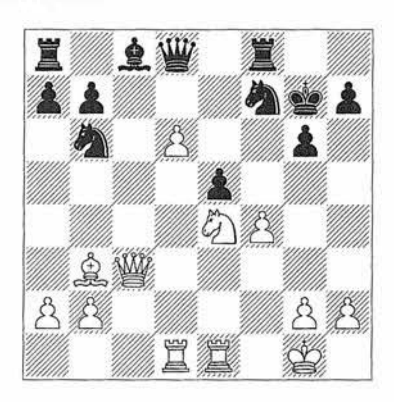


Juegan negras
19 ♗h6!! podría sorprender, pero ¿cómo sigue?

La idea principal de 19 ♗h6! es fácil de ver. Si el negro juega 19 ... ♗xh6, tras 20 dxe7 las blancas obtienen una decisiva ventaja material ya que si 20 ... ♕xe7 21 ♘f6+ y el negro tiene que entregar la dama sin compensación suficiente. Pero el negro tiene que mover algo. No sirve 19 ... exd6 por 20 ♘f6+; tampoco 19 ... ♕f5 (un intento de liberar el flanco de dama y aliviar la presión sobre el rey mediante el cambio de damas) por 20 dxe7 ♕xf3 21 exf8♕+ ♗xf8 22 gxf3 ♗xh6 23 ♘d6 y la clavada le cuesta al negro una pieza, con lo que se queda con calidad de menos.

Pero ¿qué amenaza realmente el blanco? Nada en particular; su siguiente movimiento puede ser 20 ♖ad1, que empezaría a plantear un montón de amenazas, pero principalmente 19 ♗h6! es una jugada de *dominación*. El negro no puede escaparse con 19 ... e6 por 20 ♗xg7 ♔xg7 21 ♕f6+ ♚g8 (21 ... ♔h6 22 ♖e3 o 22 ♘g5 ilustra la necesidad de ver poco más que las *jugadas candidatas*) 22 ♕d4 y las blancas disponen de un ataque muy fuerte, probablemente decisivo.

Lo único que puede hacer el negro es obligar a su rival a cambiar en g7 sin abandonar el control de f6, por débil que éste sea. Por tanto 19 ... ♔h8! es la única opción defensiva que da al negro alguna esperanza de sobrevivir. Ahora las blancas deberían seguir 20♗xg7+ ♔xg7 21 ♖ad1! poniendo la torre en juego como expusimos arriba en los objetivos abstractos. Aún no hemos visto defensa para el negro en esta posición, y es muy probable que no exista ninguna. Un intento sería 21 ... ♕d8 pero 22 ♕c3+ e5 (única, ya que si 22 ... ♔h6 23 dxe7 ♕xe7 24 ♘d6! las negras no encontrarían dónde refugiarse) y las blancas diponen del tiempo y la actividad suficientes para lanzar un ataque decisivo sobre las casillas negras, débiles tras el cambio de alfiles. Lo mejor es 23 f4!



y el negro parece estar perdido, con variantes como éstas:

a) 23 ... ♗g4 24 fxe5 ♗xd1 25 e6+ ♔h6 26 e7 ♕d7 27 ♕d2+ ♔g7 28 ♕d4+ ♔h6 29 ♖xd1!

b) 23 ... ♘d7 24 ♗xf7 ♔xf7 (o 24 ... ♖xf7 25 fxe5 ♕b6+ 26 ♔h1 ♕c6 27 e6+ ♕xc3 28 ♘xc3 ♖f5 29 e7 ♘f6 30 e8♕ ♘xe8 31 ♜xe8 ♖f8 32 d7 y el blanco sigue comiéndose piezas) 25 ♘g5+ ♔g8 26 ♕c4+ ♔h8 27 ♘f7+ ♖xf7 28 ♕xf7 y el ataque blanco es ganador, sin que este bando haya tenido que invertir demasiado material en el proceso.

La conclusión de este ejercicio es, pues, que las blancas ganan después de 19 ♗h6!!, ciertamente una jugada asombrosa que durante la partida no consideraron ni los jugadores ni el público. La secuencia táctica que sigue a esta jugada no es tan difícil de hallar para un jugador fuerte con suficiente técnica de ataque, pero en sí ver la primera jugada es difícil. Probablemente al lector no le sorprenderá saber que fue Fritz el primero en descubrir esta posibilidad. Las computadoras han hecho cambiar nuestra forma de pensar, al mostrarnos caminos entre nuestra lógica y nuestros ojos donde antes sólo había niebla u oscuridad, o incluso la nada más absoluta. Aunque un ordenador no sirve como profesor de ajedrez, en manos de un ajedrecista serio o de un buen entrenador puede ser una herramienta útil para señalar nuevas vías y distintas posibilidades. De esto hablaremos más adelante.

Volvamos a la cuestión de ver la posición con ojos humanos. Cuando Kotov dice que debemos seleccionar un número limitado de *jugadas candidatas* para calcular, está omitiendo la parte más importante del proceso, y es que encontrar las jugadas no es nada fácil. Normalmente, cuando los jugadores jóvenes intentan seguir los consejos de Kotov, lo que hacen es mirar rápidamente algunas posibilidades y ponerse a calcularlas una a una, siguiendo su método. Una y otra vez consultan la solución, o comparan sus ideas con lo que dice el ordenador, y descubren que se han equivocado de largo y que se han desviado del camino correcto por un buen trecho. A menudo no encuentran ni siquiera la primera jugada correcta y, en lugar de aceptar que les falta técnica, se frustran y pierden la confianza en sí mismos. Así, no es sorprendente que pierdan interés por un tipo de ejercicio que les resulta difícil y sólo les reporta fracasos.

En realidad es algo parecido a lo que le pasa a los que empiezan a hacer footing sin ser conscientes de que el cuerpo tarda un tiempo en desarrollar músculo o simplemente en calentarse. Se dan muchos casos de gente que lo deja enseguida porque piensan que tienen agujetas por culpa de sus piernas o del footing, y no sencillamente por falta de técnica al correr, ya que ¿qué dificultad puede haber en correr un kilómetro o dos? Pues lo cierto es que el cuerpo necesita de 8 a 12 minutos para calentar, y si se empieza demasiado rápido, es inevitable que la experiencia no sea satisfactoria.

Lo mismo sucede cuando se trabaja el cálculo. Buscar *jugadas candidatas* no es un proceso automático: normalmente el cerebro no trabaja de manera lógica, sino intuitiva. Encontrar jugadas posibles en la posición ni es automático, ni es algo que vaya a pasar automáticamente porque sepamos que debemos hacerlo. Hay que entrenarse para ello.

Muchos afirman que en el 75% de las veces, o más, la primera idea que tienen es la que terminan realizando en el tablero. ¿Quiere esto decir que en el 75% de los casos descubrimos inmediatamente la mejor jugada? No. Diversos factores relacionados con el proceso de toma de decisiones pueden explicar este fenómeno. Para empezar, tenemos una tendencia natural a querer hacer la jugada que hemos seleccionado por intuición, y a menudo, o bien nuestro proceso de pensamiento subsiguiente se convierte en un intento de probar que nuestra intuición ha acertado, o simplemente hacemos esa jugada porque sentimos que tiene que ser buena. Por otro lado, si no se nos da bien seleccionar *jugadas candidatas* o buscar otras opciones en una posición, es improbable que hallemos alternativas a nuestra idea primitiva, y si no seleccionamos *candidatas* y omitimos la búsqueda, es improbable que manejemos varias opciones. Además, en ese 75% no se especifica cuántas veces la primera jugada que pensamos es realmente la mejor de la posición, ni cuántas de esas posiciones se pueden considerar críticas. Aunque no deberíamos olvidar la anécdota de Yusupov, es cierto que hay jugadas que son obvias, y con frecuencia la jugada evidente es la mejor, aunque busquemos otras mejores. Teniendo en cuenta todas estas limitaciones, ¿qué nos queda del famoso 75%? Probablemente no un porcentaje lo bastante significativo como para apoyar la tesis de que nuestra primera intuición es tan relevante. Para concluir, es muy posible que de todas formas haya que buscar en el 25% restante la mayor parte de los errores que cometen los jugadores con problemas para seleccionar *jugadas candidatas*.

Es evidente que algunos jugadores son más intuitivos, en tanto que otros enfocan el ajedrez de forma más concreta y lógica. Si bien esto indica procesos de pensamiento completamente diferentes, y fundamentos distintos para la toma de decisiones, aprender a seleccionar *jugadas candidatas* puede resultar provechoso para jugadores de ambos tipos.

Los jugadores lógicos sienten una gran necesidad de seleccionar *jugadas candidatas* en todo tipo de posiciones basándose en fundamentos sólidos de tipo general o lógico, porque apenas confían en las jugadas que se les van ocurriendo. Si se les define como jugadores analíticos es debido a que son relativamente flojos en la toma intuitiva de decisiones, y se apoyan en análisis concretos. Estos jugadores necesitan buscar opciones para saber qué analizar, y necesitan analizar para saber qué jugar.

Aunque parezca sorprendente, los jugadores intuitivos también necesitan aprender a seleccionar *jugadas candidatas*. El hecho de ser un jugador intuitivo no implica ver más jugadas, sino poseer un buen instinto

para ver hacia dónde se dirige la posición, dónde deben colocarse las piezas, y lo más importante, para realizar automáticamente evaluaciones correctas de las posiciones que se alcanzan en el cálculo. Esta forma de pensar, pese a sus evidentes ventajas, tiene un fallo, y es que si la intuición nos lleva por un camino y la solución está por otro, es probable que no lleguemos a la solución.

En el capítulo de la visión ajedrecística, el factor importante a tener en cuenta es que la forma en que miramos una posición cambia continuamente. Si volvemos a la posición anterior nos resultará imposible mirarla con los mismos ojos que antes de resolverla. Quizás entonces la jugada 19 ♗h6 escapaba a nuestro campo de visión, pero después de ver la solución es muy difícil mirar la posición y no verla. Esto se debe a que nuestra forma de ver el mundo no está estructurada solamente por la luz y los colores, sino también por nuestro cerebro, que organiza la información adquirida a través de la vista.

Para alguien que no conozca las reglas del ajedrez, las posiciones no guardarán ningún significado, mientras que para el principiante podrían resultar abrumadoras por la gran cantidad de posibilidades que encierran. Sin embargo, con el tiempo ese gran número de posibilidades queda reducido a una cantidad limitada, hasta que un día, como Yusupov, podemos pensar que en la posición existe una jugada evidente y nada más. Esta es la progresión natural de un ajedrecista, pero ni mucho menos el final.

Normalmente, un proceso de aprendizaje consta de cuatro fases. La primera se denomina incompetencia inconsciente, la segunda incompetencia consciente, la tercera competencia consciente y la última competencia inconsciente. Si trasladamos esto a la visión ajedrecística obtendríamos las siguientes fases:

- Las piezas de ajedrez son piezas de madera. Desconocimiento total de las reglas del juego.

- Conocimiento de las reglas, pero con una gran cantidad de posibilidades que no se pueden evaluar realmente. Esta es la situación del principiante, y en este estadio todas las jugadas legales son posibles *candidatas*.

- Un mayor conocimiento del ajedrez y de cómo evaluar jugadas. Se reduce enormemente el número de posibilidades. Aquí se encuentran los jugadores de club y los que están en progresión.

- Las posiciones ajedrecísticas cobran sentido de inmediato y en la mente del jugador aparecen jugadas obvias. Aquí hallaríamos a ajedrecistas muy fuertes con la intuición plenamente desarrollada.

Si no conociéramos la anécdota de Yusupov, podríamos creer que la cuarta fase es un objetivo accesible. Desde luego es una ventaja mirar una posición y "leerla" de forma que cobre sentido, pero también será un pretexto para no hacer nada, nos hará creer que no hay otras opciones. Realmente esta situación se produce en las etapas tempranas de la progresión de un ajedrecista. En su interesante libro *Creative Chess*, de corte bastante filosófico, Amatzia Avni señala tres etapas en el desarrollo de la imaginación de un ajedrecista:

- Todo puede ser correcto; todo es posible. No hay principios ni leyes que nos guíen.

- Todo lo que está dentro de unos cánones es posible; el resto no es correcto.

- Todo lo que está dentro de unos cánones es posible. Los límites entre los cánones y el exterior no son rígidos, por lo que aquello que se sale de los cánones también puede ser posible.

En otras palabras:

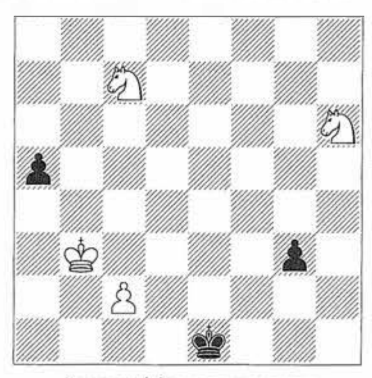
- Cualquier jugada es posible.

- El número de posibilidades es muy limitado y no se consideran otras opciones.

- Se consideran pocas jugadas, pero de nuevo están abiertas todas las posibilidades.

Para desarrollar nuestro pensamiento ajedrecístico es de vital importancia darse cuenta de que no podemos y no vemos todo inmediatamente. Antes de poder hablar de "seleccionar *candidatas*" tenemos que hablar de la capacidad para encontrar jugadas, que es una clase de visión ajedrecística y una metodología que resultará muy útil en el juego práctico. Es bastante sencillo desarrollar la visión ajedrecística con el tiempo, mediante la resolución de diversos ejercicios, por ejemplo, los que están específicamente diseñados para ello. Mucho más común es resolver combinaciones sencillas. Algunos opinan que no se deberían resolver combinaciones demasiado fáciles, y es cierto... si añadimos la palabra "exclusivamente". Los ejercicios que pueden resolverse con solo hallar el motivo táctico correcto son buenos para mejorar la visión ajedrecística, y nunca son demasiados. Otro método es resolver estudios difíciles. El siguiente estudio es un buen ejemplo de las posibilidades del ajedrez, y de cómo debemos andar con los ojos bien abiertos ante ellas.

M.Liburkin
Revista 64, 1939

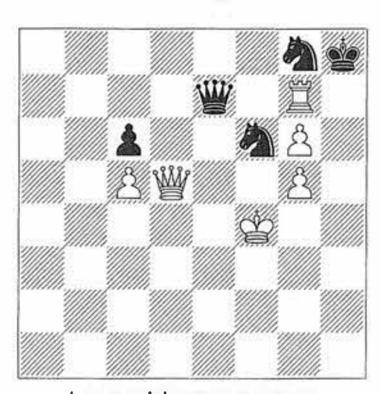


Juegan blancas y ganan

El motivo central de este estudio es la "amenaza" de quedarse con dos caballos contra nada y de este modo no poder forzar la victoria. Es fácil ver que se puede parar el peón negro pero, aunque los dos caballos llegarían a detenerlo, sólo uno lleva a la victoria.

Antes de ver la solución, echemos un vistazo a otro gran estudio, que trata solamente de encontrar la jugada correcta y no requiere tanto cálculo.

J. O'Donovan
British Chess Magazine 1939



Juegan blancas y ganan

La solución del primer estudio incluye haber visto también los recursos del negro.

1 ♘f5

Utilizar el otro caballo mediante, por ejem-

plo, 1 ♘e6 g2 2 ♘g5 falla por 2 ... a4+! 3 ♔a3 (si 3 ♔c3 a3 etc.) 3 ... g1♕ 4 ♘f3+ ♔d1 5 ♘xg1 ♔xc2 con tablas de libro.

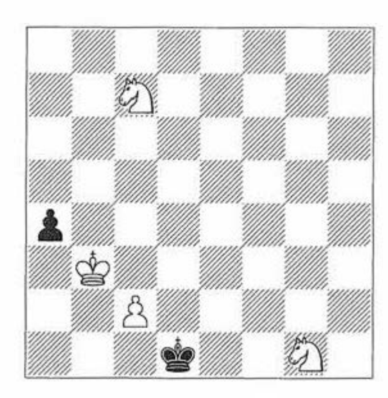
1 ... g2 2 ♘h4 g1♕

Por supuesto, también es posible 2 ... g1♘, pero a la larga no serviría para empatar, así que lo dejaremos aquí tras unas breves observaciones generales, como que el caballo no llega a alcanzar al peón "c" y forzar así el final de tablas.

3 ♘f3+ ♔d1!

De nuevo la misma idea. En caso de 3 ... ♔f1 4 ♘xg1 ♔xg1 el peón "c" avanza tranquilamente hasta la octava.

4 ♘xg1 a4+!



Al calcular es importante recordar que nuestro rival juega de acuerdo con sus planes, y no según los nuestros. Si ha intentado resolver este estudio, lo principal que había que ver era este plan y qué hacer contra él.

5 ♔c3!

El peón "a" no se cambia por nada.

5 ... a3 6 ♘d5 a2 7 ♘e3+ ♔c1

Si 7 ... ♔e1 8 ♔b2 ganando.

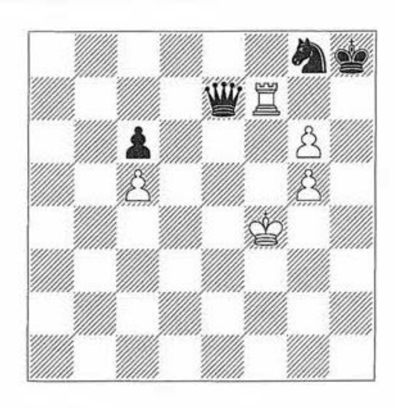
8 ♘e2+ ♔b1 9 ♔d2!

Cerrando la jaula en la que el negro morirá ahogado.

9 ... a1♕ 10 ♘c3+ ♔b2 11 ♘c4 mate.

Un estudio estéticamente muy agradable, y que requería encontrar unas cuantas jugadas precisas para su resolución.

El segundo estudio es incluso más imaginativo. La tentadora línea de zugzwang 1 ♖xg8+ ♘xg8 2 ♕f7 no basta para ganar, ya que el negro dispone de la defensa 2 ... ♕f8!!, especulando con el ahogado, por lo que el blanco ha de encontrar otra vía. Para resolver este estudio no existe ninguna metodología que pueda aplicarse más tarde al juego práctico. Lo único válido es tener los ojos abiertos a las oportunidades extra, es decir, la incompetencia consciente como ajedrecista, lo que nos permite volver a mirar la posición como si fuera la primera vez, y que aquí nos podría ayudar a descubrir la solución.



1 ♕xg8+! ♘xg8 2 ♖f7!

y las blancas ganan, ya que han desaparecido los trucos de ahogado, por ejemplo 2 ... ♘f6 3 gxf6 ♕xc5 4 ♖h7+ ♔g8 5 f7+ ♔f8 6 ♖h8+ ♔g7 7 ♖g8+ ♔h6 8 f8♕+ etcetera.

Un problema en la resolución de estudios

es que uno no puede evitar preguntarse por qué hay peones en c5 y c6, porque para que un estudio perfecto desde el punto de vista estético todas las piezas del tablero deben cumplir una función.

Aunque el entrenamiento es entrenamiento y no debe ser competición, y aunque a veces es deseable simular el juego real, el entrenamiento sirve principalmente para aislar habilidades concretas y perfeccionarlas por medio de ejercicios diseñados específicamente. En este sentido, los estudios pueden ser beneficiosos para ampliar nuestros conocimientos ajedrecísticos y mejorar nuestra visión.

Sin embargo, para la mayoría de los jugadores los estudios resultan muy complicados, y uno de los aspectos importantes del entrenamiento es que proporcionen una confianza y una motivación que no se lograrán si se intentan resolver ejercicios demasiado difíciles. Lo ideal es resolver ejercicios de dificultad media, para conseguir un equilibrio entre el placer, porque si no disfrutamos del entrenamiento lo dejaremos antes de recoger sus frutos, y el desarrollo de nuestras capacidades. Con la resolución de combinaciones sencillas el porcentaje de acierto debería ser alto, e igualmente alto el provecho en cuanto a desarrollo de la visión ajedrecística.

Un último apunte en este capítulo respecto a la metodología: mediante la resolución de ejercicios de táctica cuya idea principal no es calcular con precisión sino simplemente descubrir jugadas se aprende de forma natural a buscar jugadas. Esta es una habilidad importante que aplicar al juego práctico, en el que seremos capaces de hallar nuevas posibilidades una y otra vez. Volveré en repetidas ocasiones a hablar de esta habilidad, en varias etapas del proceso de cálculo. Lo que hay que recordar es que las jugadas no son visibles por sí mismas, ni siquiera tras un prolongado entrenamiento de nuestra visión ajedrecística. Muchas tienen que ser descubiertas. Resolver ejercicios sobre este tema y tener una noción general de las cosas que se nos escapan nos servirá para prestar más atención a este fenómeno.

Las Jugadas Candidatas

Ya en el capítulo anterior se tocó someramente este tema; a continuación profundizaremos en varios aspectos de la selección de las *jugadas candidatas*. El primero en introducir este término fue Kotov, aunque su libro se hizo más famoso por el "árbol de análisis". Si bien varios autores se muestran contrarios al método del "árbol de análisis" (en la interesante obra de Tisdall *Improve Your Chess Now!* se puede leer un ataque frontal contra este sistema), en general todos reconocen la importancia de las *jugadas candidatas*. La posible excepción es Tisdall, que al principio coincide con Dvoretsky en que deben seleccionarse *candidatas*, aunque no necesariamente de inmediato, pero unas páginas más adelante expresa sus profundas reservas respecto al concepto en su totalidad.

En este libro hablaremos de *candidatas*, término que engloba tanto *jugadas candidatas* como ideas *candidatas*. Kotov escribió que su intención era enseñar a los ajedrecistas a pensar como las máquinas, pero está claro que en realidad no pensamos tanto en jugadas (como las máquinas) como en ideas. Para nosotros las jugadas son simplemente jugadas, pero las ideas son focos de significado lógico, como ilustra el siguiente ejemplo.

Karpov - Serper
Dortmund, 1993



Juegan blancas

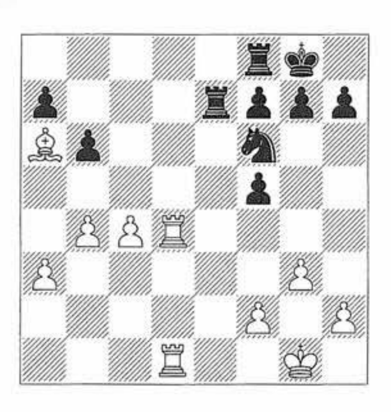
En esta posición el blanco podría seleccionar varias *candidatas*, pero la jugada 23 ♘f5 no sería lógica a menos que se haya visto la idea que hay tras la entrega de caballo. Por lo general, un jugador experimentado vería primero la idea de sacrificar el caballo y sólo más tarde llegaría al razonamiento que se esconde detrás. Ideas abstractas como la sobrecarga o la debilidad de la octava no contarían; en cambio, un vistazo rápido a todas las jugadas plausibles lleva inmediatamente al sacrificio de caballo. Las consecuencias de tal entrega pronto se harían patentes, y una vez vistas es difícil pensar que las blancas puedan hacer otra jugada, así que probablemente Karpov la movió con bastante rapidez y centró sus energías en el final resultante.

23 ♘f5!

Las negras no pueden permitir que este caballo llegue a d6, así que hay que entrar

en el final que sigue.

23 ... exf5 24 ♕xe7 ♖xe7 25 ♗xb7 ♖f8 26 ♗a6!



Se ha acabado la táctica y las blancas disponen de clara ventaja. Con su último movimiento, este bando controla la columna "c" y la casilla de coronación de su peón. A partir de aquí, al contar con un alfil poderoso contra un caballo, además de unas torres más activas y mayoría de peones en el flanco de dama, el blanco no tuvo dificultades en transformar su ventaja en victoria.

26 ... g6 27 c5 bxc5 28 bxc5 ♖c7 29 ♖c1 ♖e8 30 c6 ♔g7 31 ♔f1 ♖e5 32 ♗b7 ♖a5 33 ♖cd1 ♖e5 34 ♖d7 ♖e7 35 ♖xc7 ♖xc7 36 ♖d8 ♖e7 37 f3 g5 38 ♖a8 g4 39 fxg4 fxg4 40 ♖xa7 ♘d5 41 ♖a4 ♘e3+ 42 ♔g1 ♔f6 43 ♖f4+ 1-0

Puede decirse que 23 ♘f5 es una *jugada candidata*, pero además, y esto también es importante, es parte de una idea candidata. Claro que se podría añadir que esta jugada no tiene sentido sin el cambio de damas y la posible amenaza de mate en la octava fila, pero muchas veces una jugada trae consigo más de una idea. En ese caso se puede hablar de ideas *candidatas*, como en esta posición.

Breder - Aagaard
Budapest, 2002



¿Cuál es la mejor continuación para el blanco?

El negro ha tenido un mal día y ahora está con peón de menos. A cambio sólo tiene un ligero contrajuego. Las blancas deben buscar la mejor forma de neutralizarlo, y para ello empiezan a seleccionar posibles jugadas. 1 ♕a8+ fuerza 1 ... ♕d8, tras lo cual parece que no hay mucho más que el cambio de damas. Esa es una candidata. (Nótese que 1 ♕a8+ está en relación con una secuencia forzada, por lo que no tiene mucho sentido hablar aquí de *jugada candidata* sino de idea candidata. Para simplificar emplearé el término *candidatas*, ya que no supone ninguna diferencia para el jugador práctico).

La alternativa a 1 ♕a8+ es 1 ♖f8+, que también inicia una secuencia forzada. La única jugada legal del negro es 1 ... ♔g7, pero tras 2 ♕f6+ ♔h6 no parece que el blanco progrese. Mi rival reflexionó durante un rato y tomó la decisión equivocada.

1 ♕a8+?

Hay varias formas de resolver esta posición pero la más sencilla consiste en listar *candidatas*. En la partida, la posición crítica surge tras (1 ... ♕d8 2 ♕xd8+ ♖xd8) 3 ♖f3, donde hay que considerar las chances de contrajuego rival. No obstante, primero debemos seleccionar las *candidatas* para

el cálculo, una tarea que a menudo nos permite ahorrar tiempo.

La segunda (y mejor) idea disponible en la posición es jugar 1 ♖f8+ ♔g7 2 ♖b8! Esto se le escapó por completo a mi adversario, que solamente calculó la tentadora 2 ♕f6+ sin verle ninguna utilidad. De haberse parado a buscar otras posibilidades, estoy seguro de que habría encontrado 2 ♖b8! La mortal amenaza 3 ♖b7 es tan terrible que las negras tendrían que entrar inmediatamente en el final de torres mediante 2 ... ♕g4+ 3 ♕xg4 ♖xg4+ 4 ♔f1.

Ahora disponemos de dos *candidatas* que se pueden calcular, pero en realidad no hace falta. Es evidente que el blanco estará peor con su torre pasiva en f3 en la línea de 1 ♕a8+ que con su torre activa en b8 en la segunda variante. Comparaciones de este tipo nos sirven a menudo para ahorrar tiempo a la hora de evaluar y de calcular. Sea ganadora o no para el blanco, obviamente la segunda variante es preferible, y el jugador práctico no necesita considerar nada más.

Pero en la partida las blancas jugaron 1 ♕a8+.

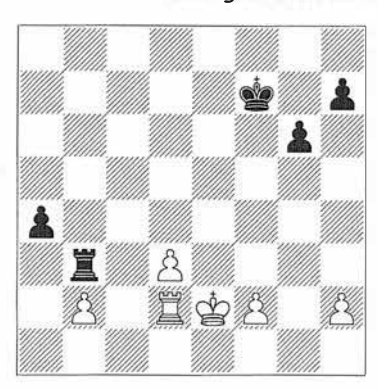
1 ... ♕d8 2 ♕xd8+ ♖xd8 3 ♖f3 b3!

No estoy seguro, pero probablemente el jugador de blancas omitió esta jugada. Un motivo más para haberse centrado en resolver el problema en la posición inicial.

4 axb3 cxb3 5 cxb3?

5 c3!? era una jugada a tener en cuenta, aunque tras 5 ... a5 6 d4 a4 7 ♖e3 ♖c8 el contrajuego negro debería ser suficiente.

5 ... ♖d4! 6 ♖e3 ♔f7 7 ♔f1 ♖b4 8 ♖e2 ♖xb3 9 ♖d2 a5 10 ♔e2 a4



Con una torre negra tan activa frente a la pasividad de su homóloga blanca, el peón extra no tiene mayor importancia.

11 ♔e3 ♔e6 12 ♔d4 g5 13 ♔e4 h6 14 f3 ♖b4+ 15 d4 ♖b3 16 ♖f2 ♔d6 17 ♖c2 ♖b8 18 h3 ♖e8+ 19 ♔d3 ♖f8 20 ♔e3 ♖e8+ 21 ♔d3 ♖f8 22 ♔e3 ♖e8+ 23 ♔f2 ♖b8 24 ♔e3 ½-½

La habilidad para seleccionar *candidatas* es probablemente la cualidad más importante para un ajedrecista. La estrategia, los conceptos y principios posicionales también tienen su peso, pero no sirven de mucho si falla la táctica elemental. En otras palabras: lo que se nos escape al calcular una variante larga no será tan importante como la jugada que omitimos al principio de la línea.

S. Webb - Aagaard
Suecia, 2002



Juegue con blancas esta posición contra su ordenador

A esta posición se llegó en una partida entre dos MI y escritores algo pasados de moda, en la tercera ronda de la liga sueca de 2002. El desenlace se disputó bajo serios apuros de tiempo, y la táctica latente no salió realmente a la superficie hasta que la partida fue sometida al microscopio del análisis casero. Atención: os recomiendo que intentéis jugar con blancas contra un ordenador a partir de esta posición. La idea no es calcular en profundidad sino hacer buenas jugadas. La posición blanca es ganadora, pero no es fácil rematar la partida. La secuencia correcta no saldrá de un cálculo profundo, sino del análisis de muchas variantes cortas; hay que hacer la buena en todos y cada uno de los movimientos.

Antes de ocuparnos de esta partida me gustaría daros algunos consejos valiosos. El primero es sencillo.

No penséis: ¡mirad!

Cuando pienso que estoy haciendo algo realmente inteligente suelo estar haciendo algo simplemente estúpido. Esben Lund.

En ajedrez, uno de los mayores peligros es que nuestro propio cerebro nos ponga trampas. Quizás en algún momento nos hemos convencido de que somos criaturas inteligentes, pero en realidad no deberíamos tragárnoslo: no somos tan listos. A menudo lo único que hace nuestro cerebro es empañar nuestra visión e impedir que veamos qué es lo que está pasando en la posición que tenemos delante. El siguiente ejemplo está extraído de la nueva edición de la primera colección de sus partidas publicada por John Nunn, *Secrets of Grandmaster Chess*, en la que este experimentado escritor y Gran Maestro presenta algunas de sus primeras partidas.

Nunn - Najer
Teesside, 1974



¡No penséis, mirad!

Resulta tentador empezar a calcular las variantes a partir de 28 ♕f1 ♘e1+ 29 ♘fg2 ♘xc2 30 ♘xc2 ♖xc2 31 ♗d4 ♖bc6 32 f4, y el ataque ha sido rechazado pero aún queda juego. Esto sería en realidad lo que jugaríamos, hayamos seleccionado o no todas las *candidatas*. Pero Nunn es y ha sido siempre un jugador muy agresivo, y en este momento puso en marcha una hermosa combinación.

28♖a7!

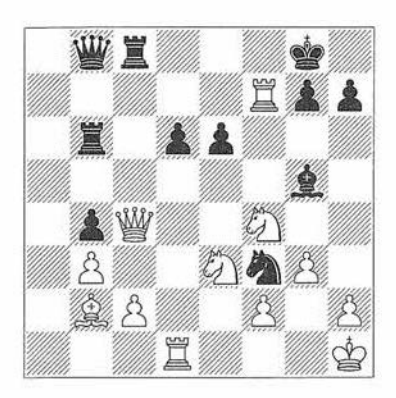
Este lance debería haber sido considerado dentro de las *jugadas candidatas* pero, como revela el siguiente movimiento, el concepto de ideas *candidatas* es igualmente importante.

28 ... ♕b8 29 ♖xf7!

En su libro, Nunn otorga un "?" a esta jugada, como veremos más adelante, injustamente. Aquí se trata de ideas *candidatas*. Las blancas podían haber optado por este original sacrificio de torre, o haber previsto que tenían la oportunidad de explotar la debilidad de la octava fila con la secuencia 29 ♖da1! ♖xc4 30 ♘xc4 con ventaja decisiva. Como el negro no puede defender la octava, simplemente entrará en un final con pieza de menos después de devolver

la dama. Una posible continuación sería 30 ...d5 31 ♘xb6 ♕xb6 32 ♖1a6 ganando.

No es justo calificar a 29 ♖xf7 y 29 ♖da1 como *jugadas candidatas*. Ambas encierran ciertas ideas y no serviría de mucho ver las jugadas solamente. Si no se capta la idea que hay detrás de 29 ♖da1, que es la forma más sencilla de rematar la posición, esta jugada no llega a entrar en la lista de *candidatas*, porque simplemente al ver que 29 ... ♖xc4 gana la dama pasamos a otra. De hecho, es muy probable que ni siquiera llegásemos a ver 29 ♖da1 a menos que hayamos sido entrenados para encontrar *jugadas candidatas* sorprendentes.



29 ... ♘e5

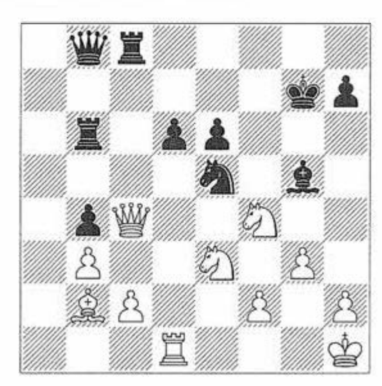
Parece forzado, aunque objetivamente no es mejor que las demás. Por ejemplo, 29 ... ♖xc4 30 ♖xg7+ ♔h8 (si 30 ...♔f8 31 ♘xe6+ ♔e8 32 ♘xc4 y la posición blanca es totalmente aplastante, con tantas amenazas que parece que nunca se acaben) 31 ♖b7+ ♖c3 32 ♖xb8+ ♖xb8 33 ♘xe6 y el blanco se ha comido unos cuantos peones.

30 ♖xg7+!

Por supuesto, las blancas habían preparado esto.

30 ... ♔xg7

30 ...♔h8 31 ♖xg5! ♖xc4 32 ♘xc4 y la posición negra se derrumba.



¡No penséis, sentid! Bruce Lee

Es fácil ver el doble de caballo y empezar a calcular las complejas variantes que surgen de 31 ♘xe6 ♔g8!, pero si Nunn se hubiese parado un momento simplemente a mirar la posición, no hay duda de que habría descubierto una continuación mucho más fuerte.

31 ♘xe6+?

31 ♕xe6! gana de forma más o menos inmediata. El rey negro no puede defenderse de todas las piezas invasoras del enemigo. Ahora el blanco amenaza ♘f5+, ♕g4, ♗xe5+ y ♖xd6, y no hay defensa contra todas, como muestra el análisis de la posición: 31 ... ♖e8 (o 31 ... ♕b7+ 32 ♘fg2 ♔f8 33 ♖xd6 ♖xd6 34 ♕xd6+ ♕e7 35 ♗xe5 ganando; esto se parece más a una carnicería que a una partida de ajedrez) 32 ♗xe5+ (lo más humano; 32 ♕f5 y 32 ♕g4 también ganan fácilmente) 32 ... dxe5 33 ♖d7+ y las blancas ganan, ya que si 33 ... ♔h8 disponen de la sencilla combinación 34 ♘g6+! hxg6 35 ♕h3+ seguido de mate.

¿Cómo se le escapó esto a Nunn tanto en la partida como en sus análisis posteriores? En la partida pudo haber todo tipo de razones: apuros de tiempo, *asunciones* erróneas, mala forma, o cualquier otra cosa. Lo de la preparación del libro ya es

harina de otro costal. A ningún programa informático se le escaparía jamás esa jugada, y sin embargo Nunn, que tiene mucha fama de ayudarse de ordenadores al escribir sus libros, no la menciona. La razón es que en esa posición no se paró a pensar. La textual es tan obvia que es fácil jugarla sin pensar. Es un jaque... ¡es incluso un doble! En cambio la dama no hace nada concreto en e6; no se plantean amenazas directas sobre el rey o la dama del negro. Sin embargo, si nos paramos un momento a pensar, rápidamente veremos todas esas tremendas amenazas y empezaremos a calcular. Antes de poder calcular, debemos saber si tenemos o no elección.

31 ... ♔f6?

Muy temerario. Las negras deben poner su rey en un lugar seguro y para ello solamente sirve 31 ... ♔g8!; ahora, a pesar de que el rey está en la misma diagonal que la dama, las blancas no pueden explotar esta circunstancia. Tras 32 ♕e2 ♗xe3 33 fxe3 ♕b7+ 34 e4 ♕d7 las negras sólo están un poco peor. Probablemente el error negro se debió al apuro de tiempo, aunque Nunn no lo aclara en su libro.

32 ♗xe5+!

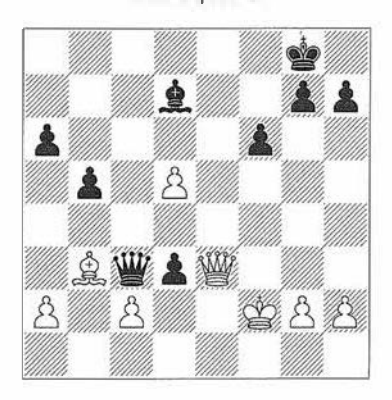
Esto parece que se le escapó al negro, pero de todas formas 32 ♘c7!? también era ganadora. El ataque es demasiado fuerte.

32 ... dxe5 33 ♘d5+ ♔xe6 34 ♕g4+ ♔f7 35 ♘xb6 ♖d8 36 ♕f5+ ♔e8 37 ♕e6+ ♗e7 38 ♖xd8+ ♕xd8 39 ♘d5 1-0

John Nunn es un gran escritor y ha ganado el premio al Libro del Año de la Federación Británica de Ajedrez en varias ocasiones (por ejemplo, en 1987 y 1994, con colecciones de sus mejores partidas). Su prestigio proviene especialmente del alto nivel de análisis que presenta en sus obras.

No obstante, he logrado descubrir otro error en el análisis, de corte muy similar, en su obra más reciente, *Aprenda Tácticas de Ajedrez*, un buen libro para principiantes que trata sobre ideas tácticas básicas. He de decir que probablemente yo sea el único en advertir ese error, pero tengo mis razones...

H. Danielsen - Aagaard
Taastrup 1999



En esta posición realicé una jugada obvia, fácil de descubrir para un MI que ha resuelto muchas combinaciones en su vida.

29 ... d2!

Uno siempre se siente bien al entregar la dama, y mejor aún al coronar una pieza poco habitual. Pero la combinación es tan sencilla que realmente no hay ninguna combinación.

30 d6+ ♔h8

Ahora el blanco pensó mucho tiempo antes de asumir que no tenía nada mejor.

31 ♕xc3

31 ♕e7 ♕d4+ 32 ♔g3 ♕g4+ 33 ♔f2 ♕f4+ 34 ♔e2 ♗g4+ y mate es una de las variantes que Heini tuvo que analizar. 31 ♕b6 d1♘+ 32 ♔f1 ♘e3+ 33 ♔f2 ♕d2+ 34 ♔f3 ♕xg2+! 35 ♔xe3 ♕g1+ era otra posible

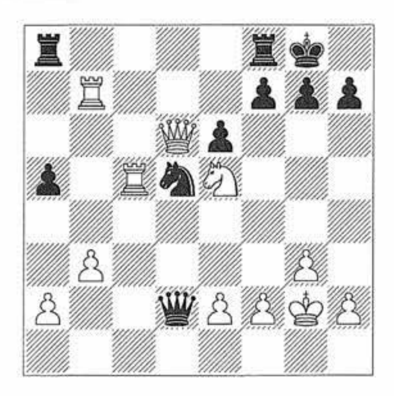
continuación. En general, no se ve nada positivo para el blanco.

31 ... d1♘+32 ♔e2 ♘xc3+ 33 ♔d3 b4 34 ♔d4 g5 35 ♔c5 ♘e4+ 36 ♔b6 f5 37 ♗d5 ♘xd6 38 ♔c7 ♘e8+ 39 ♔xd7 ♘f6+ 40 ♔e6 ♘xd5 41 ♔xd5 ♔g7 42 ♔c4 a5 43 a3 bxa3 44 ♔b3 f4 45 c4 g4 46 c5 ♔f7 0-1

Nunn describe esta partida con sus propias palabras, pero parece ser de la creencia, igual que lo fui yo durante años, de que el blanco fue víctima de una combinación clásica. No es fácil comprender cómo pudo cometer ese error, pero la explicación más probable es que mirara la partida sin ordenador.

Yo había pensado utilizar este ejemplo para un artículo, pero cuando revisé las variantes me di cuenta de que las blancas disponían de una importante mejora. Volved al diagrama; ¡a ver si sois capaces de encontrar la única defensa en lugar de dejar que yo haga todo el trabajo! (La solución está en la página 42).

Volviendo a la partida Webb-Aagaard (página 35)...



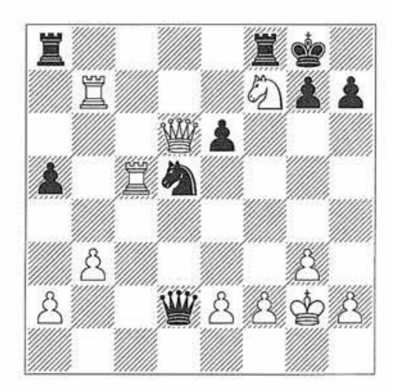
...las blancas deben comenzar con...

28 ♘xf7!!

La única candidata seria, como debe dejar claro el *Método de Eliminación*. Webb la jugó con sólo cinco minutos en su reloj, tras ver variantes como:

a) 28 ... ♕xe2 29 ♕e5! y las blancas llegan con un peón de ventaja a un final que no admite dudas sobre su resultado: por ejemplo 29 ... ♕xe5 30 ♘xe5 ♖f5 31 ♘d7 y al negro no le quedan ideas.

b) 28 ... ♖xf7 29 ♕xe6 sencillamente gana; el intento 29 ... ♕f4!? se refuta mediante 30 ♖xf7 ♕xf7 31 ♕xd5, con tres peones de más.



¿Cuál es la única defensa ante esta agresión?

28 ... ♖ae8!

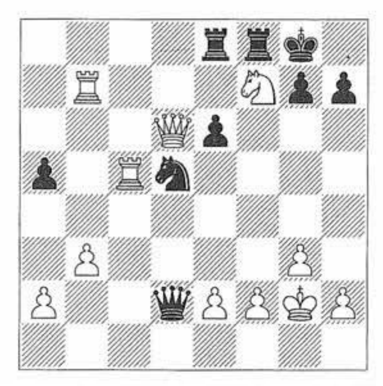
El equivalente ajedrecístico a poner la otra mejilla. Claramente es la única jugada, porque las demás opciones pierden directamente. A un jugador práctico le gusta encontrar estas jugadas. Bajo presión, perdiendo otro peón y claramente a punto de hundirse por completo, encuentra un movimiento que al menos le permite seguir luchando un rato. Ahora el blanco se dejó llevar por el pánico y, con poco tiempo, no fue capaz de dar con una continuación jugable. Pero aún así, la entrega de torre tampoco permite alcanzar una posición jugable, y las chances prácticas tienden a cero, así que hubiese sido preferible decantarse por alguna de las alternativas

para ver si salía algo.

29 ♖xd5?? ♕xd5+

A partir de aquí se ha acabado la partida.

30 ♕xd5 exd5 31 ♘g5 ♖xe2 32 ♘f3 ♖xa2 33 ♖d7 ♖b2 34 ♖xd5 ♖xb3 35 ♘g5 ♖a8 36 ♘e6 ♖b6 37 ♘c7 ♖c8 38 ♘b5 a4 39 ♘d4 ♖a8 40 ♖d7 a3 41 ♘f5 a2 42 ♖xg7+ ♔h8 0-1

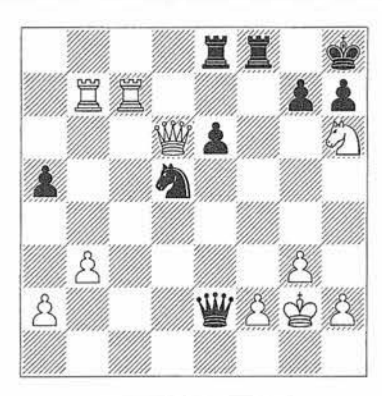


¿Cómo debían haber seguido las blancas?

La posición es muy complicada, y hace falta tiempo para calcular todas las posibilidades. He hecho una lista con las tres *candidatas,* aparte de la elegida por Simon en la partida: 29 ♕e5, 29 ♖cc7 y 29 ♕d7. Creo que lo correcto es calcular de una en una y llegar a una conclusión lo más rápidamente posible. Recordad que no calculamos para recrearnos en las variantes, sino para encontrar la mejor jugada de la forma más rápida y fiable. Divagar con ideas y conceptos no es muy satisfactorio en este caso. Hay que ser concreto y hallar las variantes pertinentes.

No sería pertinente la entrega de pieza 29 ♕e5? ♖xf7 30 ♖xf7 ♔xf7 31 e4; es difícil creer en el ataque blanco, y eso es motivo suficiente para descartarla como una candidata seria. Además, la combinación falla por una sencilla refutación táctica: 31 ... ♕e2! 32 ♕d4 ♘f6 y el negro está a punto de ganar.

Más tenaz es 29 ♖cc7!? ♕xe2 30 ♘h6+ (pero no 30 ♕e5 ♕xe5 31 ♘xe5 ♘xc7 32 ♖xc7 ♖c8 y las negras ganan) 30 ... ♔h8



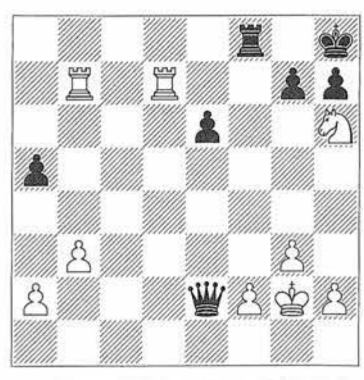
¡Juegan blancas!

Esta posición era también fácil de prever. Si nos fijamos un poco veremos que en realidad ¡las blancas están en apuros! Si 31 ♘f7+?, 31 ... ♖xf7 gana inmediatamente. Sin embargo, las blancas disponen del hermoso recurso 31 ♕xf8+!! ♖xf8 32 ♘f7+ y gracias a los mates en la octava las blancas tienen jaque perpetuo.

No debería ser difícil encontrar la jugada correcta.

29 ♕d7!

Ahora el negro ha de tener cuidado, porque contra 29 ... ♖e7 la respuesta seguramente será 30 ♖xd5!! ♖xd7 31 ♖dxd7 ♕xe2 32 ♘h6+ ♔h8.



Juegan negras – ¡Candidatas!

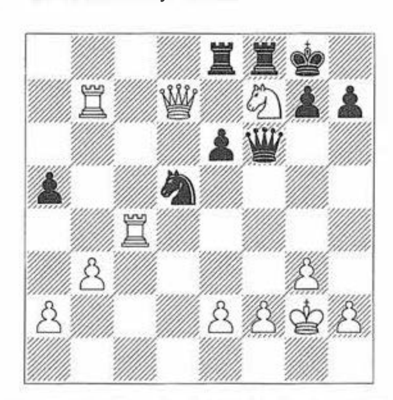
Más tarde, cuando estaba enseñando la partida a unos amigos, el GM Djurhuus sugirió que las blancas podrían hacer tablas así, pero en realidad están ganando de inmediato con 33 ♖f7!, un movimiento a la vez defensivo y agresivo que pone en serios aprietos al rival. Después de esta jugada aún es posible oponer resistencia, pero es fácil comprobar que, si el blanco juega correctamente, el negro no tendrá respiro en lo que resta de partida.

Así pues, la mejor defensa es:

29 ... ♛d4!?

Ahora las blancas han de volver a buscar *candidatas*. Pero lo primero es lo primero. ¿Había que prever esta respuesta? No estoy seguro. Debería haberla visto, pero también que a continuación dispondría de varias opciones mientras que el negro no ha resuelto sus problemas. Si comparamos esta línea con las anteriores, es evidente que las blancas sólo pueden jugar a ganar con 29 ♕d7. Una vez nos hemos asegurado de que no es fácil neutralizar la iniciativa blanca, podemos hacer nuestra jugada sin perder tiempo. Aquí he analizado dos caminos.

a) 30 ♖c4 ♕f6 y ahora:



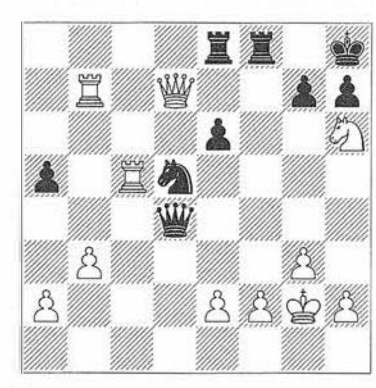
¡Sólo se trata de encontrar el camino correcto para salir de la jungla!

a1) 31 ♕a4 ♖a8 32 e4 ♘e7 33 ♘e5 ♕xf2+ 34 ♔h3 ♕f1+ 35 ♔h4 ♕g2 36 ♖xe7 ♕xh2+ 37 ♔g4 h5+ 38 ♔g5 ♕xg3+ 39 ♔xh5 ♕xe5+ y las negras ganan.

a2) 31 ♕b5 ♖d8!? 32 ♘xd8 ♕xf2+ 33 ♔h3 ♖xd8!? 34 ♖g4! ♕f1+ 35 ♔h4 ♕f6+ 36 ♔h3 con tablas.

Por tanto, con 30 ♖c4 no conseguimos ventaja. Es más fuerte:

b) 30 ♘h6+! ♔h8 y ahora el blanco dispone de las siguientes posibilidades:



¡Las negras logran el empate!

b1) 31 ♘f5 ♕e4+ 32 ♔g1 ♕b1+ y tablas.

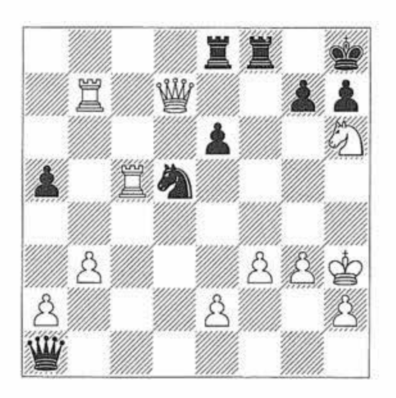
b2) 31 ♔h3!? ♕f6 32 ♘g4 ♕g6 33 f3 y el blanco conserva su peón de ventaja con buenas chances... o eso parece, pero en realidad el negro tiene una fabulosa continuación para igualar: 33 ... ♖d8 34 ♕c6 h5 35 ♘f2 ♕f5+ 36 ♔g2 ♘e3+ 37 ♔g1



¡Las negras logran el empate!

37 ... ♕h3!! 38 ♘xh3 ♖d1+ 39 ♔f2 ♘g4+ etc. Una idea asombrosa y original para lograr las tablas.

b3) 31 f3! ♕b2 (más forzado es 31 ... ♘e3+ 32 ♔h3 ♕f6[1] 33 ♘g4 ♘xg4 pero 34 ♔xg4! y las blancas ganan) 32 ♔h3! ♕a1! (si 32 ... ♕f6 33 ♘g4 gana) y ahora:



33 ♘f7+! (si 33 ♖c1 ♕f6 34 ♘g4 ♕g5 35 ♔g2 ♖d8 36 ♕c6 h5 37 ♘f2 ♕d2, en tanto que 33 ♖xd5 exd5 34 ♘f7+ ♔g8 35 ♕xd5 ♕f6 36 ♘g5+ sólo dejaría a las blancas con clara ventaja; ciertamente al menos tenemos alternativas) 33 ... ♔g8 34 ♖xa5 ♕f1+ 35 ♔h4[2] ♕a1 36 ♖aa7 ♕f6+ 37 ♔h3 ♘e3 38 ♕d3 ♖xf7 39 ♕xe3 y las blancas ganarán.

Estas variantes son muy complicadas, y nadie sería capaz de calcularlas enteras desde la posición inicial. Pero nadie en su sano juicio lo intentaría. Lo esencial es que la mayoría de las jugadas se pueden encontrar sin un cálculo tan profundo. Lo que se necesita es comparar algunas líneas, descartar las que no sirvan para nada y hallar unas cuantas jugadas fuertes en los momentos críticos. Para alguien que no haya sido entrenado en la búsqueda de *candidatas* será difícil encontrar esas jugadas, y lo más probable es que no sea capaz de resolver los problemas de la posición.

La razón por la que debemos educarnos para mirar bien el tablero es que el procedimiento con el que descubrimos la mayor parte de las jugadas en ajedrez es el mismo que usamos para resolver otros problemas de la vida real. Como especie, estamos dotados de diversas herramientas para tomar decisiones; una de ellas es el reconocimiento de esquemas. Esto significa que somos capaces de tomar decisiones muy rápidas en todo tipo de situaciones comparándolas con experiencias previas, lo que nos permite actuar adecuadamente de forma casi automática. El problema es que este método casi siempre es muy práctico en situaciones de la vida real, pero no tiene por qué ser el más idóneo para encontrar la mejor jugada en una posición de ajedrez. *En ajedrez no se puede analizar de forma exhaustiva sin prestar atención a las peculiaridades de la posición.* Es necesario concentrarse en ver la situación real de la partida. ¿Cómo se consigue eso? La respuesta es sencilla...

Calculad más despacio

Si volvemos a la posición de la partida Danielsen - Aagaard, de la página 38, veremos que después de 29 ... d2 30 d6+ ♔h8 el blanco aún dispone de una jugada para mantener vivo el juego: 31 ♕d3!!



1 **Nota de la editorial.** Es preferible 32 ... ♕xd7 33 ♖xd7 gxh6 34 ♖xa5, aunque las blancas mantienen la ventaja.

2 **Nota de la editorial.** 35 ... ♖e7 36 ♖xd5 ♖xd7 37 ♖dxd7 ♕xe2 38 ♘h6+ ♔g8 39 ♘g4 con ventaja.

Este movimiento no sirve para salvar del todo la partida, pero de momento al menos las negras no ganan de modo forzado. Al blanco le habría bastado con calcular solamente media jugada más allá y valorar sus consecuencias. Claro que puede ser difícil, pero en una posición así lo más importante es no perder la esperanza. Una vez que el blanco movió 31 ♕xc3 se acabó la partida; podía haber abandonado en ese momento. Entonces, ¿por qué no revisar antes la posición en busca de alguna nueva idea? Como veremos en el apartado dedicado a la defensa (página 117), una posición puede ser muy desagradable pero, con todo, albergar muchos recursos. De hecho, mucha gente comete errores cuando se enfrenta a una defensa tenaz. Es muy raro ver partidas en las que ningún jugador se equivoca, ni siquiera cuando ambos son Grandes Maestros. Eso sólo sucede cuando uno de los dos juega a un nivel más bajo y simplifica la tarea de su rival.

El siguiente ejemplo pertenece a uno de los mejores defensores de todos los tiempos, Emanuel Lasker, que a la vez era un consumado jugador táctico. Su estilo de juego no era rico en combinaciones como tales, pero en el ajedrez táctico existen otros muchos niveles.

Marshall - Em. Lasker

Nueva York, 1924



Juegan blancas y ganan.
¿Sois capaces de llegar hasta el final?

En este momento Marshall no advirtió la amenaza negra y jugó 44 ♕xe6?, que chocó contra la violenta réplica 44 ... ♖xf1+! 45 ♔xf1 ♗b5+ 46 ♖e2 (no hay nada mejor; 46 ♔f2 ♕c2+ y el negro consigue tablas) 46 ... ♗xe2+ 47 ♕xe2 ♕f7+ 48 ♕f2 ♔g7. En este final la ventaja blanca es testimonial: a pesar del peón de ventaja no es fácil progresar, y Lasker empató sin demasiados apuros.

Otras continuaciones similares son igualmente insuficientes para el blanco, como 44 ♖h2+? ♔g7 45 ♕xe6?! ♖xf1+ 46 ♔xf1 ♗b5+ y una vez más las negras se salvan con un empate. Peor es 44 ♘h6? por 44 ... ♖xf1+! 45 ♔xf1 ♗b5+ que sería terrible para el blanco. Tras 46 ♔g1 ♗f4 las negras ganan, y 46 ♔e1 ♗f4 47 ♕xe6 ♕c1+ 48 ♔f2 ♕f1 mate no parece una mejora.

Ignoro cuándo o dónde se indicó por primera vez la línea correcta para ganar, pero yo la encontré en el excelente librito de Byron Jacobs, *Analyse to Win*, una obra que recomiendo encarecidamente al lector que busque posiciones para entrenarse en el cálculo. Esta línea ganadora la descubrieron todos mis alumnos (Elo aproximado, 1800-2000) con 20 minutos en el reloj.

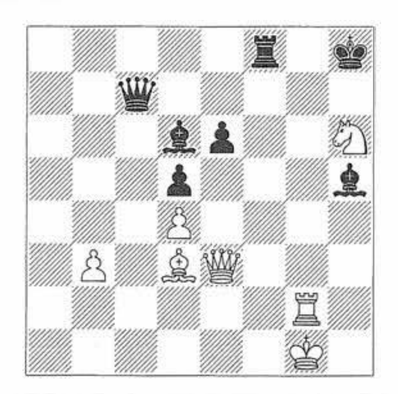
44 ♗d3!

Este movimiento cumple una doble función. Para empezar, se anticipa a 44 ... ♖xf1+!, una amenaza que los niños estaban hartos de considerar. Además plantea a su vez una seria amenaza, 45 ♕h3+, que las negras no pueden permitir, por lo que la replica es forzada.

44 ... ♗h5 45 ♘h6

Lo más natural. El negro carece de contrajuego, así que las blancas amenazan mate con 46 ♖g8 y fuerzan la siguiente jugada negra.

45 ... ♖f8



¿Cómo le damos el golpe de gracia?

En este momento es importante calcular con calma para captar las sutilezas. La práctica en buscar *jugadas candidatas* es también de gran utilidad. Byron continúa con 46 ♕g5 y comenta:"de pronto el blanco dispone de ideas atractivas como 47 ♕g8+ y 47 ♕f6+, junto con la más prosaica 47 ♕xh5. Una continuación no extremadamente difícil, pero sí lo bastante complicada como para despistar a Marshall".

Quisiera comentar que no he sido capaz de descubrir ningún otro error en los ejemplos del libro de Byron con los que he trabajado. Pero antes de continuar, veamos la continuación escogida por Alex Hansen (12 años), que realmente me impresionó.

46 ♘f7+!

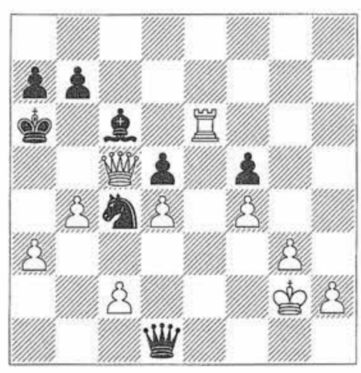
Desde luego, esto es mucho más forzado; las negras no pueden defenderse.

46 ... ♖xf7 47 ♕h6+ ♖h7 48 ♗xh7 ♕xh7 49 ♕f6+ y mate.

Esto salió de una sesión de entrenamiento en la que los otros dos chicos vieron 46 ♕g5, por lo que recibieron mis felicitaciones. Sin embargo, cuando volvía a casa comencé a dudar de la correción de la explicación anterior. Tal vez no fuera tan sencillo, y a lo mejor la idea de Alex no era sólo una alternativa, sino realmente la única línea que daba la victoria al blanco.

Antes de pasar a ver por qué falla 46 ♕g5 quiero mostrarles otra posición.

Korchnoi - Vaganian
Skelleftea, 1989



Juegan negras. ¿Cómo pueden huir de las amenazas?

En la primavera de 2004, Mark Dvoretsky se encontraba en Copenhague para dar un seminario sobre creatividad. Durante su visita tuvimos ocasión de intercambiar impresiones sobre varios asuntos, como el de los ejercicios. Ambos coincidimos en que no existían buenos libros con ejercicios sobre *jugadas candidatas*; eso confirmó mi creencia de que el que yo estaba escribiendo era muy pertinente. Resulta muy alentador que el mejor entrenador del mundo comparta tu opinión sobre algún tema.

Más tarde, en el seminario, los participantes debíamos resolver seis ejercicios sobre jugadas o ideas *candidatas*. Esta posición era uno de ellos. Enseguida resolví los otros cinco y me quedé atascado con éste. Probé varias ideas, pero tras cinco o seis minutos no había logrado dar con nada mejor que lo que había jugado Vaganian.

35 ... ♕xc2+? 36 ♔h3 ♕a4 37 ♔h4

y las blancas tienen un final ganador, donde de hecho Korchnoi se impuso.

Decidí que no quería acabar en esa posición, y entonces recurrí a un método que empleo a veces para frenarme un poco al calcular y asegurarme que no se me está escapando nada: calculé *todas* las jugadas legales. Cuando se lo comenté a Mark, no le impresionó, y lo comprendo. Parece un procedimiento ridículo para un humano: así lo haría un ordenador, pero lo haría un millón de veces más rápido.

Sin embargo, cuando estamos seguros de que algo se nos escapa, o cuando la alternativa a no encontrar un recurso es abandonar, entonces este método tiene mucho más sentido de lo que parece en un principio. Así, analicé todos los posibles movimientos de caballo bajo la consigna "♘-a cualquier sitio... no, 36 b5+ y las blancas ganan" (aunque ¡es mejor 36 ♕a5!). Calculé de la misma manera la mayoría de los movimientos de dama. El rey y el alfil no pueden mover, así que sólo nos queda el peón "b": 35 ... b5 36 ♕xc6+ ♘b6 37 ♕c8 mate no resulta tampoco demasiado alentador. Así, por *eliminación* del resto de movimientos legales, me quedé solamente con 35 ... b6 36 ♕xc6 y 35 ... ♕xc2 como *candidatas*.

Había visto anteriormente 35 ... b6, pero no sabía cómo seguir. Con esta forma tan primitiva de examinar la posición, lo que logré fue obligarme a buscar algo donde no lo había visto antes. Habiendo eliminado todas las demás *candidatas*, no pude evitar encontrar la solución.

Como curiosidad, en la partida Korchnoi no le encontró ningún fallo a 35 ... ♕xc2+, pero más tarde descubrió (o tal vez su ordenador descubrió) la brillante solución: 35 ... b6!! 36 ♕xc6 ♘e3+ 37 ♖xe3 ♕f1+ 38 ♔xf1 ahogado.

Por supuesto, es más fácil resolver un ejercicio así sabiendo que existe una solución. No obstante, este método me ha sido útil varias veces. En mi partida contra Brynell (página 126) lo empleé en la jugada 19 para comprobar ciertos detalles de mis cálculos, bastante elaborados, y descubrí algunas posibilidades que de otra forma se me habrían escapado. Obviamente, este sistema tiene sus limitaciones (realmente, sólo una: requiere demasiado tiempo), pero en ocasiones puede ser una buena forma de recuperar el control de nuestros pensamientos en lugar de seguir repitiendo las mismas ideas.

Podía haberlo empleado para encontrar una defensa contra la intimidatoria 46 ♕g5 (más arriba, en la partida Marshall - Lasker), pero en realidad, cuando inserté la posición en mi base de datos, fue mi ordenador el que indicó la opción de que disponía el negro para crear problemas.

46 ♕g5?!

se encuentra un contragolpe inesperado:

46 ... ♗g6!!



¿Qué deben hacer ahora las blancas?

a) 47 ♗xg6 ♗f4 48 ♘f7+ ♔g7 49 ♕h4! (49 ♕h5 permite al negro obtener inmediatamente el empate mediante 49 ... ♕c1+ 50 ♔f2 ♕e3+ etc.) 49 ... ♕c1+ 50 ♔f2 ♕d2+ 51 ♔f3 (única para seguir luchando por la victo-

ria; 51 ♔f1 ♛d1+ 52 ♛e1 ♛f3+ 53 ♔g1 ♗e3+ es también tablas) 51 ... ♕e3+ 52 ♔g4 ♔xg6 53 ♘h8+ ♖xh8 54 ♕xh8 ♔f7 55 ♕h7+ ♔f8 56 ♕g6 ♗d6 57 ♕f6+ ♔e8 58 ♖f2 ♗e7 59 ♕f4 ♕xb3 y a pesar de la calidad de ventaja no está claro que el blanco tenga serias chances de ganar. Es evidente que el blanco está mejor, pero es difícil evaluar si la ventaja es o no decisiva.

b) 47 ♖c2 (esta jugada me gusta, pero aún así las blancas no ganan tan fácilmente como antes) 47 ... ♕g7! 48 ♛xg6 (48 ♗xg6 ♗f4 49 ♘f7+ ♖xf7 50 ♕h5+ ♔g8 51 ♕g4 sólo es ligera ventaja blanca) 48 ... ♕xg6+ 49 ♗xg6 ♔g7 50 ♘f7 ♗f4 51 ♖g2 ♗e3+ 52 ♔f1 ♗xd4 53 ♗h5+ ♔f6 54 ♘h6 y el blanco tiene un final con pieza de más; pero con sólo un peón, ¿quién sabe? Existen muchos finales de tablas que pueden surgir en cualquier momento.

Quizás el blanco aún pueda ganar tras 46 ♕g5?!, pero hará falta mucha precisión para alcanzar una posición en la que pueda luchar por la victoria. Dado que Marshall ni siquiera superó la primera trampa y jugó 44 ♕xe6?, es poco probable que hubiera ganado aquel día a Lasker incluso con 44 ♗d3!, si después hubiera seguido con 46 ♕g5?!.

Claro está que 46 ... ♗g6! es una auténtica sorpresa, y no creo que ninguno de mis alumnos haya sido capaz de encontrarla. No obstante, mediante la técnica de pensar con calma e ir eliminando todas las jugadas legales como último recurso, podrían conseguirlo.

Con esto creo que podemos dar por zanjada la cuestión de las *jugadas candidatas* y la importancia de mirar en lugar de pensar, y movernos hacia temas de mayor entidad, como el cálculo de variantes largas.

¿Cuándo es el momento de calcular?

No calcule variantes complicadas hasta estar completamente seguro de que es necesario. Mark Dvoretsky.

El cálculo es tan sólo una parte del ajedrez y, si bien es crucial para el desarrollo de un jugador, no es la única destreza que se debe adquirir. Comprender factores estratégicos y poseer una buena técnica son destrezas igualmente importantes; con todo, ambas necesitan apoyarse en el cálculo. Es posible que superemos estratégicamente a nuestros rivales pero una y otra vez seamos incapaces de ganar porque no sentimos cuál es el momento crítico, ese momento en el que tenemos que redirigir nuestra mente desde el pensamiento lógico y conceptual al cálculo puro.

Normalmente, al principio de una partida de ajedrez los dos jugadores reproducen unos cuantos movimientos de apertura que ya conocen o que extraen de algún manual o base de datos. En algún momento, uno de los jugadores se apartará de la teoría y tendrá que pensar por sí mismo. Este es el primer momento crítico, en el que es conveniente invertir mucho tiempo. En la partida siguiente veremos que los movimientos 9 y 10 eran bastante obvios para el blanco. Luego, en la jugada 11 este bando empleó mucho tiempo buscando una forma de organizar sus fuerzas y prepararse para el medio juego. Si las negras hubiesen invertido ese tiempo en su noveno movimiento, tal vez hubiesen jugado de otra manera y la partida hubiese sido más equilibrada. Tal y como siguió, el negro comentó al final de la partida que no pensaba que pudiera llegar a una posición tan mala tras 15 movimientos. La clave fue que en la apertura el negro no resolvió los problemas y en cambio el blanco sí lo hizo, y pudo aprovecharse de ello rápidamente.

Un problema así no se puede resolver exclusivamente a través del cálculo; es necesario otro nivel de comprensión y profundidad estratégica. Por ello, muchos jugadores jóvenes se quedan perdidos en cuanto salen de la apertura. No saben organizar sus piezas, y en este sentido juegan como los ordenadores, que ven toda la táctica pero no son capaces de evaluar correctamente a largo plazo.

Cuando se completan las maniobras tras la apertura, llega un momento en el que un jugador se encuentra mejor preparado para enfrentamiento directo entre los dos ejércitos, y por tanto debe intentar entrar en combate sin vacilar. Entonces el cálculo es absolutamente necesario, y la lógica y las consideraciones generales ya no nos sirven de guía. Ese es el momento que algunos teóricos denominan crítico.

En la siguiente partida las blancas lograron resolver mejor que su oponente los problemas estratégicos de la apertura, pero más tarde, cuando llegó la hora de calcular, cometieron algunas imprecisiones que pusieron en peligro la victoria.

Partida nº 2
Aagaard - Østergaard
Defensa Escandinava B01
Helsingør, 2003

1 e4 d5

Tras la partida, mi rival comentó que le apetecía probar algo nuevo. Eso puedo entenderlo, pero... ¿la Escandinava?

2 exd5 ♘f6

Ahora 2 ... ♕xd5 es la mejor jugada según la teoría y también según mi propia experiencia práctica.

3 d4 ♘xd5 4 ♘f3

Aunque bastante inofensiva, con todo esta línea da buenas chances al blanco de lograr ventaja. Frente a una línea secundaria, como por ejemplo la Defensa Escandinava, incluso jugadores fuertes juegan a menudo con excesiva cautela, y de esta forma no logran tanta ventaja como podrían. Por otra parte, de esta forma evitan meterse en desagradables trampas y tormentas tácticas poco claras, al tiempo que se aseguran conservar las mismas chances de ventaja que si se enfrentaran a una apertura normal.

4 ... g6 5 ♗e2

Objetivamente era más fuerte 5 c4.

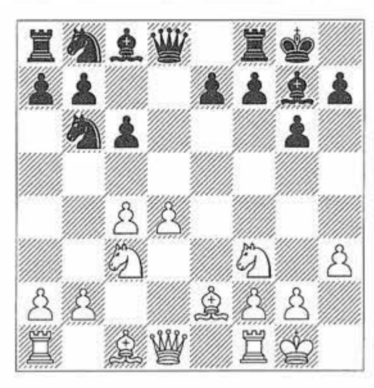
5 ... ♗g7 6 0-0 0-0 7 c4 ♘b6 8 ♘c3 c6!?

En realidad esta jugada no es tan mala como había pensado en un principio, cuando Jens la movió, sino que el negro debe emplear sus recursos de forma creativa.

La teoría recomienda 8 ... ♘c6 9 d5 ♘e5 10 ♞xe5 ♗xe5 11 ♗h6 ♖e8 12 ♕d2 e6 13 ♖fe1 exd5 14 cxd5, y el blanco está un poco mejor, pero no es nada especial. En la partida consideré también 8 ... ♗g4, pero después descubrí enseguida lo que parece ser una refutación posicional de esta jugada: 9 h3 ♗xf3 10 ♗xf3 ♘c6 (el momento crítico) 11 c5! ♘d7 12 ♗e3 e5 13 ♗xc6! (una sorpresa, pero el flanco de dama negro está totalmente destrozado y además se evita ...♘xd4) 13 ... bxc6 14 d5 cxd5 15 ♕xd5 con clara ventaja blanca, por ejemplo 15 ... ♕e7 16 ♕c6 ♘f6 17 ♗g5.

9 h3

Con su última jugada, el negro ha defendido la diagonal f3-b7 y tras ...♗g4 estaría atacando tanto c4 como d4. Por ello, 9 h3 es una respuesta natural. Llegamos al primer momento crítico de la partida.



Una pregunta difícil: ¿qué deberían jugar las negras?

9 ... ♘8d7?

Las virtudes de esta jugada son simplemente aparentes. Una pieza mal colocada se dirige hacia una casilla más activa, como es f6, al tiempo que las negras completan su desarrollo pero, de hecho, 9 ... ♞8d7 es más o menos el error decisivo. Realmente el caballo no cumple ninguna función en f6; desde allí, el único plan que se podría intentar es ...♗f5 y ...♘e4 para aliviar la presión mediante simplificaciones.

Sin embargo, el blanco puede impedirlo fácilmente, y así lo hará en la partida. Era necesario encontrar actividad real para las piezas negras y no "pensar con los dedos". A las negras les correspondía evaluar correctamente la posición y adivinar el plan blanco. Esta tarea, nada sencilla, era la que se había encomendado el segundo jugador tras escoger una formación pasiva con 8...c6.

La jugada correcta era 9 ...♗e6! para obligar al blanco a definir ya su flanco de dama, para lo que dispondría de dos opciones:

a) 10 ♕b3!? es tentador, a la vista de cómo continuó la partida, pero en este momento el negro dispone de la fuerte réplica 10 ... a5! 11 a4 ♘a6!, y el caballo se dirige hacia el activo cuadro b4, desde donde podrá restringir seriamente las opciones blancas, al tiempo que elimina cualquier molestia en la columna "b". No creo que las blancas tengan ventaja aquí, ya que carecen de la coordinación suficiente.

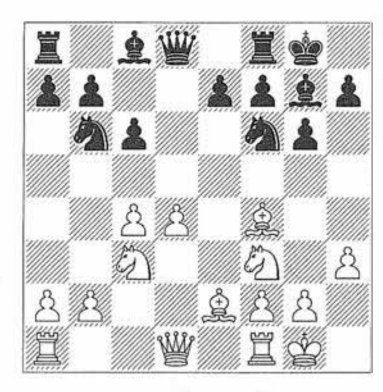
b) 10 b3 es lo más natural. Las negras tendrían que elegir entre desarrollarse con calma y quedarse en ligera inferioridad, o entrar en complicaciones con 10 ... c5 11 ♗e3 ♘c6 12 d5! ♗xc3 13 ♖c1! ♗xd5 14 ♖xc3 ♗xf3 15 ♗xf3 ♕c7 16 ♗xc5 ♕e5 17 ♗xc6 ♕xc3 18 ♗xb7 ♖ab8 19 ♕f3 y las blancas están mejor porque la pareja de alfiles y el peón extra son compensanción más que suficiente por la calidad. Naturalmente, el negro tiene otras jugadas, pero parece que las blancas lograrán sacar algo de la apertura.

Un alumno mío propuso 9 ...♗f5 pero, como la idea ...♘e4 no llegará a realizarse, el alfil quedará superfluo en f5, por lo que no parece una mejora respecto a la partida.

10 ♗f4

Desde luego, el sitio natural para el alfil; aunque puede parecer que apunta al aire, en realidad desempeña importantes labores profilácticas. La dama negra solo tiene dos casillas en la séptima fila, c7 y d7, y ninguna en la sexta. El desarrollo negro sufriría un grave retraso si su rival impidiera que la dama saliera a una de esas casillas. Ahora el alfil controla c7, y a la vez impide el único plan activo derivado de 9 ... ♘8d7, es decir, 10 ... e5. Además, el caballo blanco podría más adelante saltar a e5 para molestar a la dama. En conclusión, las negras no lo tienen fácil para desarrollar sus piezas, ya que la dama siempre estará estorbando a las torres.

10 ... ♘f6



Juegan blancas. ¿Cuál es la jugada más fuerte?

El defecto de una jugada así es que ahora las blancas disfrutan del total control de e5, mientras que su rival no puede hacer nada contra los peones de c4 y d4.

Este es el primer momento crítico para el blanco. Le falta desarrollar tres piezas. Lo natural parecería ♕d2, ♖ad1, ♖fe1 y ♗f1, con una armónica colocación de piezas a sumar a la ventaja de espacio. Pero, si bien esta secuencia proporcionaría al blanco una ligera ventaja, no sirve para ningún propósito particular en el futuro. Podría se-

guir ♗h6 para cambiar el alfil que interesa, pero realmente no hay debilidades en el campo negro. En lugar de esto adopté un enfoque profiláctico de la posición. Esta es la recomendación que da Mark Dvoretsky en todos sus libros y me la repite cada vez que me ve. Comencé a buscar planes para el negro y localicé dos.

El primero era jugar 11 ... ♗f5 con idea de 12 ... ♘e4. El caballo está algo torpe en f6 y el alfil tampoco dispone de buenas casillas. Un cambio de caballos aliviaría la posición negra y prepararía un eventual ...♗f5-e4, que las blancas no pueden permitir porque su peón d4 quedaría atacado.

En consecuencia, mi primera intención fue jugar 11 ♖e1 para responder a 11 ... ♗f5 con la natural y deseable 12 ♗f1. No es un plan maravilloso, pero al menos me permitiría desarrollar mis piezas y a la vez impedir ...♘e4. Sin embargo, no me sentía del todo cómodo. Me parecía que no estaba aprovechando todo el potencial de mi posición, sino haciendo yo también jugadas con virtudes aparentes.

Asimismo, existe otro plan para el negro: 11 ... ♗e6 12 b3 a5, y aunque después de 13 a4 tengo más espacio y al negro aún le queda algún problema por resolver, he perdido flexibilidad al haber tenido que fijar mi flanco de dama. Esto tampoco me hacía mucha gracia. Evalué la posición tras 13 ... h6 como ventajosa para el blanco, pero no veía cómo mejorar mi posición más allá de completar mi desarrollo. ¿A lo mejor la ventaja blanca no era para tanto?

Necesitaba algo que sirviera contra 11 ... ♗e6 y 11 ... ♗f5. Encontré enseguida 11 ♗d3 ♗e6 12 ♕e2, ahorrándome 12 b3, pero tras 12 ... ♕c8 13 ♖ad1 ♗f5! el negro logra cambiar su pieza más torpe por la potencialmente mejor de las mías, y a la vez resuelve en parte los problemas de su dama. Obsérvese que tras 14 ♕xe7 ♗xd3 15 ♖xd3 ♕f5 de pronto el blanco tiene tres piezas en el aire y todas están amenazadas. Aparentemente no hay forma de evitar ...♗e6. Sin embargo, la *profilaxis* no consiste en eso. La clave es garantizar que cualquier operación que el rival desee llevar a cabo le salga muy cara. Así pues, revisé la lista de factores estratégicos que compruebo habitualmente cuando tengo dudas sobre cómo continuar. Uno de estos factores es el cómputo de debilidades. Mi debilidad es, evidentemente, c4; las potenciales debilidades de mi rival son e7 y, para mi sorpresa, b7. Cuando desaparezca el alfil de casillas blancas, no será fácil defender b7. Tras esta reflexión, el siguiente movimiento penetró en mi mente con tal fuerza y claridad que me decidí por él rápidamente.

11 a4!?

El hecho de que la posición negra esté casi estratégicamente perdida después de 11 a4 supuso una enorme sorpresa para mi rival, pero a mí me pareció lógico. Su apertura había sido bastante pasiva, y después había perdido dos tiempos en una operación básicamente cosmética. La maniobra del caballo a f6 es puramente estética: no cumple ninguna función, no aporta nada. Como dije en el capítulo anterior, hay gente que dice que la primera jugada que pensamos es la que finalmente hacemos en un 75% de los casos, y aunque puede que sea cierto, ¿cuántas de esas jugadas son teóricas, recapturas, cambios o errores? El ajedrez es un juego potencialmente muy profundo, tanto en el cálculo como en el pensamiento estratégico. En esta posición, la solución era un movimiento que al principio las blancas pensaban que el negro quería provocar, pero que en realidad resulta ser todo lo contrario. Ni la intuición ni el cálculo nos serían de gran ayuda para resolver un problema como éste. La variante más larga duraba cuatro movimientos, y era simplemente una de-

mostración de que las blancas se estaban apartando del camino correcto. Gracias a un razonamiento estratégico de este tipo, un jugador fuerte puede superar prácticamente siempre a uno más débil. Desgraciadamente para mí, no poseo muy a menudo este nivel de concentración y de claridad, pero si analizamos las partidas de los grandes jugadores hallaremos siempre esta profundidad de pensamiento, si estamos atentos a ella. Me refiero en especial a las partidas de Capablanca, Alekhine, Lasker y el resto de clásicos, que eran claramente superiores a sus adversarios. Normalmente sus rivales no eran capaces de anticiparse a los planes de estos grandes jugadores porque ni siquiera llegaban a intuirlos.

11 ... ♗e6

Ya no hay buenas jugadas para el negro. Si 11 ... a5 12 ♖e1! ♗f5 13 ♗f1 las blancas continúan con 14 ♕b3 y 15 ♖ad1 y no se ve cómo siguen las negras. Mi compañero de equipo Michael Jørgensen apuntó que también era posible 15 ♗e3 con idea de 16 d5. Pero yo no intentaría aprovecharme de esa forma de los problemas de mi rival, y no por ser buena persona, sino porque no veo cómo puede mejorar su posición. **Si tengo la ocasión de mejorar mi posición más que mi rival, prefiero terminar de movilizar mis fuerzas antes de golpear**. En la jugada 16 volveremos a esta interesante idea.

Objetivamente, tal vez 11 ... ♗f5 fuera lo mejor. El juego podría seguir 12 a5 ♘c8 (no 12 ... ♘bd7? por 13 g4! atrapando el alfil) y tras 13 ♘e5 o 13 a6 las blancas tendrían clara ventaja posicional. Sin embargo, el blanco está obligado a jugar de forma activa antes de completar el desarrollo, y esto daría al negro más chances de sobrevivir. De hecho, esta línea me ha hecho pensar que, aunque yo estaba muy orgulloso de la decisión que había tomado en la partida y sentía que había llegado al núcleo de la cuestión, en realidad no era así. Estaba muy cerca... pero a la vez muy lejos.

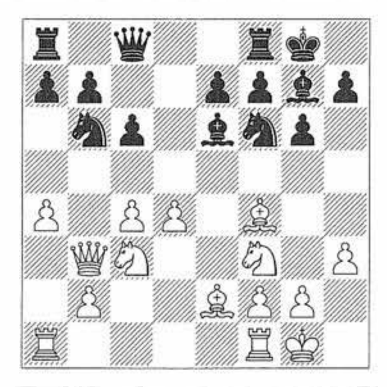
El orden correcto era 11 ♖e1! ♗e6 12 ♕b3 seguido de 13 a4 y sin duda el blanco está estratégicamente ganado. No hay nada que objetar a 11 a4!?, pues las blancas aún tienen clara ventaja, pero una jugada puramente profiláctica como 11 ♖e1 no habría permitido ni siquiera el débil intento de contrajuego con 11 ... ♗f5. He de decir que no tengo claro que haya alguien capaz de resolver completamente este problema sobre el tablero, excepto un auténtico genio ajedrecístico que tenga un día bueno. A veces sólo se llega a la profundidad real tras varias sesiones de largo y concienzudo análisis. Y es que francamente ¿quién rechazaría una posición como la que se daría tras 13 a6, tras ver que se produciría tras el mejor juego del rival?

Comenté estas reflexiones con Mark. Al principio le mostré 11 a4 como si fuese la solución a la posición, pero cuando descubrí la sutileza y se la expliqué, no quedó impresionado. No hay tanta diferencia entre los dos tipos de ventaja, y para Mark esta clase de problema no es relevante a la hora de entrenar o de escribir, mientras que ejemplos totalmente transparentes dejan una impresión más fuerte. No estoy del todo de acuerdo. En mi opinión, la mejor impresión es la que se crea con ejemplos bien explicados, con ejemplos que presentan el corazón de una posición y los motivos que hay tras las distintas valoraciones de la misma. Pero sobre gustos no hay nada escrito.

12 ♕b3!

Por supuesto, la idea era ésta.

12 ... ♕c8



13 a5 tiene buena pinta, ¿a que sí?

13 ♖fe1!

Otro momento importante de la partida. Para las blancas es tentador jugar 13 a5 ♘bd7 14 d5, con iniciativa en el centro. La duda es si no será demasiado pronto. Unos segundos bastaron para convencerme de que, efectivamente, así era. Las negras no tienen una forma convincente de detener este avance más adelante, así que entre tanto las blancas pueden mejorar su posición más que su rival. Este tipo de reflexión es bastante habitual cuando disponemos de ventaja.

13 ... h6 14 ♗h2

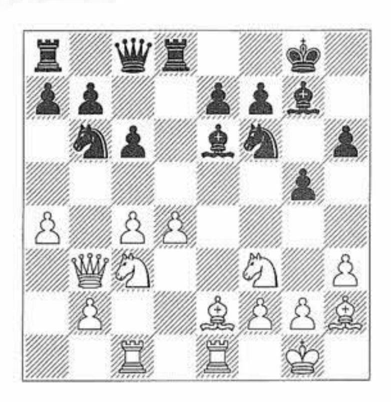
El alfil estaba suelto en f4 y podía convertirse en un motivo táctico cuando el blanco emprendiera acciones determinantes, así que está mejor en h2. Además, ahora el blanco dispone de varias respuestas contra 14...g5.

14 ... ♖d8

El negro no puede hacer mucho con su posición. Probablemente la mejor opción era tratar de embrollar las cosas con 14...g5!?

15 ♖ac1 g5!?

Este avance ha perdido fuerza ahora que el blanco ha completado su desarrollo. Sólo falta ♗e2-f1 y todas las piezas blancas ocuparán su posición ideal, pero esto no tiene tanta importancia, sobre todo ahora que el negro está considerando crear algún contrajuego con ...g5-g4. Por tanto, lógicamente este es el momento preciso para que el blanco entre en acción. Cuando una partida pasa de un planteamiento posicional en el cual el cálculo no es necesario, como sucede aquí, a un ataque frontal en toda regla, también debe cambiar nuestra mentalidad. Ambos jugadores tendrán que calcular con precisión y realizar las mejores jugadas; de lo contrario, la evaluación de la posición puede cambiar rápidamente.



Personalmente, para mí lo más difícil es pasar de confiar en la intuición para hallar el camino correcto y en la lógica para evaluar la posición, a tener que apoyarme en la precisión y en el cálculo. Con frecuencia estropeo mi posición en situaciones de este tipo porque no estoy jugando en la disposición adecuada, si bien a menudo mi lógica resulta correcta y mantengo mi nivel de juego a pesar de esta evidente laguna en mi método de análisis. En esta partida cometo un error que presento al lector como ejemplo en este sentido. El hecho de que haya ganado esta partida no debe obviar este error; más adelante, en mi partida con Nataf, se puede ver un caso de error con derrota.

16 a5

Ya no hay motivo para vacilar en realizar esta jugada. Estoy claramente mejor y ya no se ve ningún modo evidente de mejorar mi posición. Llegó la hora del combate.

16 ... ♘bd7 17 d5

De nuevo esto tiene que ser bueno. Aunque no la jugué a ciegas, no vi la necesidad de calcularlo todo en este momento, ya que la respuesta negra es única y el juego blanco continúa de forma natural.

17 ... ♗f5 18 ♘d4 ♘c5



Es la hora de calcular: 19 ♕a3 o 19 ♕b4?

19 ♕a3?!

Y aquí está el error de cálculo. Realmente esta posición no debería ser demasiado complicada para un Maestro Internacional como yo. El blanco tiene dos opciones muy claras, y seguramente una sea mejor que la otra. Por tanto, lo que hay que hacer es calcular las dos para ver qué diferencia hay. En lugar de hacer eso, vi una variante corta y pensé que no debía pensar nada.

Lo correcto era 19 ♕b4! y ahora:

a) 19 ... ♘a6; me parecía que tenía mala pinta, pero con llegar a 20 ♕xe7 ya habría quedado bastante claro que estaba siendo un estúpido. Las blancas, que además tienen clara ventaja, avanzarán hasta d6 su peón de más, y a disfrutar.

b) 19 ... ♘d3 no parece buena por 20 ♘xf5 ♘xb4 (20 ... ♕xf5 21 ♗xd3 ♕xd3 22 ♕xb7 gana peón, ya que si 22 ... cxd5 23 cxd5 ♘xd5? 24 ♖cd1 y las blancas incluso ganan más) 21 ♘xe7+ ♚f8 22 ♘xc8 ♖axc8 23 d6 ♘d7 24 ♖ed1 y con un peón de ventaja las blancas ganarán.

c) 19 ... ♘fe4 20 ♘xf5 ♕xf5 21 ♘xe4 ♘xe4 22 ♗f3 es lo que había preparado en la partida, pero aquí hay una pequeña diferencia: las negras no pueden crear contrajuego con ...♘d2. La partida podría seguir 22 ... cxd5 23 cxd5 ♘f6 24 ♕xb7 ♘xd5 25 ♗g4 ♕f6 26 ♗c8! y las negras pierden calidad.

Simplemente es cuestión de comparar. Obsérvese que no es que la posición fuera demasiado complicada para calcular, sino que mi problema fue adaptar mi pensamiento y pasar de la lógica y el juego posicional al cálculo. Afortunadamente aún logré ganar la partida.

19 ... ♘fe4

El blanco está claramente mejor tras 19 ... ♘d3 20 ♘xf5 (20 ♗xd3 ♗xd3 21 a6 ♗xc4 22 ♖xe7 b6 23 ♘xc6 ♘xd5 24 ♖c7 ♘xc7 25 ♘e7+ ♔h7 26 ♘xc8 ♖axc8 probablemente está bien pero no hace falta complicarse tanto) 20 ... ♕xf5 21 ♗xd3 ♕xd3 22 dxc6 bxc6 23 ♕xe7 ♕xc4 24 ♘e4 ♕e6 25 ♕xe6 fxe6 26 ♘c5 y el final parece bastante triste para el negro.

Ahora, por primera vez desde la jugada 11, tuve que ponerme a pensar de verdad. Estaba claro que había conseguido arrojar mi ventaja por la borda, pero al menos, tras el jarro de agua fría recibido, pude concentrarme en hacer las mejores jugadas. Tras unos 35 minutos pensando di con la conti-

nuación correcta.

20 ♘xe4 ♘xe4 21 ♕e3!

Resulta que las blancas aún pueden ejercer una notable presión de la que no se ve cómo saldrá vivo el segundo jugador. En cambio, 21 ♘xf5? ♕xf5 22 ♗f3 cxd5 23 cxd5 ♘d2! no es nada claro.

21 ... ♗g6

Si 21 ... ♘d6 22 ♗e5! y el flanco de rey negro es muy vulnerable. Yo diría que la posición está estratégicamente ganada para el blanco, aunque la consecución de la victoria exigiría aún un gran esfuerzo.

21 ... e6 pierde de forma más o menos forzada ante 22 ♗f3 c5 23 ♘xe6 fxe6 24 ♗xe4 ♗xb2 25 ♖b1 ♗d4 26 ♗xf5 exf5 27 ♕e6+ ♕xe6 28 ♖xe6 ♜d7 29 ♖xh6 con un final con peón de ventaja.

22 ♗f3!



Un movimiento preciso, con la idea de responder un eventual ...f5-f4 con ♕d3, con un ojo en el alfil de g6. ¡De pronto el blanco vuelve a jugar al ajedrez!

22 ... c5

Contra 22 ... f5 ganan varias, pero lo más claro es 23 ♘e6 ♗xb2 24 ♗xe4 fxe4 25 ♖b1 ♗f6 26 ♘xd8 ♕xd8 27 a6 bxa6 28 dxc6 con calidad de más y el plan c6-c7 y ♖b8.

23 ♘b5 f5 24 g4!

Para debilitar e4. ¡Quiero el peón de e7!

24 ... f4?

Un error, producto del apuro de tiempo.

25 ♕d3 a6 26 ♘c3?!

Esto sirve perfectamente, pero de nuevo hubiera sido más útil calcular bien. Ganaba incluso más fácilmente 26 ♘a3! ♗xb2 27 ♗xe4 ♗xc1 28 ♗xg6.

26 ... ♘xc3 27 ♕xg6 ♘a4?

Si 27 ... ♖d6 el blanco gana con 28 ♕h5! ♘a2 29 ♖xe7 ♕f8 30 ♖ce1 y las negras no tienen defensa. Como mínimo, 31 h4 libera el alfil de h2 y las blancas disfrutan de ventaja material.

28 ♖xe7 1-0

No hay defensa ante el mate.

Aunque no lo parezca a simple vista, una victoria afortunada.

En mis libros tiendo a escribir lo que pienso, aquello en lo que creo, como si fuese la verdad absoluta. Más que arrogancia, se trata de una elección consciente de estilo. No me gustan los autores que continuamente se disculpan por tener un punto de vista e introducen cada idea original que tienen con un "tal vez". Prefiero creer que mis lectores son inteligentes y capaces de crear su propia opinión, antes que presentar mis ideas como si ni yo mismo las tomara en serio. Como mi punto de vista no equivale a mi identidad, no tengo ningún problema en que alguien no esté de acuerdo conmigo, igual que no tengo problema en discrepar de lo que dicen otros y

seguir sintiendo un gran respeto por ellos y por sus logros.

Explico esto como pequeña introducción a la siguiente partida porque ahora contaré una discusión personal con el Gran Maestro inglés Luke McShane acerca de una partida suya. Como la opinión de McShane difiere en gran medida de la mía, y además la partida es un ejemplo muy bueno de lo que he descrito anteriormente, confío en que el lector pueda formarse su propia opinión y no tome partido. Al fin y al cabo, cuando jugamos, nadie se pone de nuestra parte, así que ¿por qué deberíamos tomar partido en una discusión sobre cómo se juega mejor al ajedrez?

Partida nº 3
P.H.Nielsen - McShane
Defensa Grünfeld D86
Copenhague, 2003

1 d4 ♘f6 2 c4 g6 3 ♘c3 d5 4 cxd5 ♘xd5 5 e4 ♘xc3 6 bxc3 ♗g7 7 ♗c4 c5 8 ♘e2 ♘c6 9 ♗e3 cxd4 10 cxd4 ♕a5+

Esta era la tercera vez en dos meses que estos dos jugadores se enfrentaban en la línea principal de la Grünfeld, y de nuevo McShane se aparta de la partida anterior. En esta ocasión opta por una especialidad de Svidler.

11 ♗d2 ♕d8 12 d5 ♘e5 13 ♗c3 0-0 14 ♗b3 ♕b6 15 f4 ♘d7

En Kramnik - Svidler, Dortmund 1998, las blancas obtuvieron una decisiva ventaja posicional tras 15 ... ♘g4 16 ♗d4 ♕b4+ 17 ♕d2 ♕xd2+ 18 ♔xd2 e5 19 h3 exd4 20 hxg4. La futura presencia de alfiles de distinto color es un factor sin importancia en comparación con el fuerte peón dama y la debilidad de f7.

16 ♗xg7 ♔xg7 17 ♖c1 ♖d8!

En caso de 17 ... ♘f6 18 e5 ♕b4+ 19 ♔f2 ♘e4+ 20 ♔e3 ♞c5 21 ♕d4 ♕xd4+ 22 ♘xd4 b6 23 ♗d1 ♗b7 24 ♗f3 con un final muy ventajoso para el blanco, Atalik-Berndt, Halkidiki 2002.



Juegan blancas. Se ha terminado la apertura. ¿Cómo hay que situar las piezas?

18 ♖c4!!

Una jugada excelente. El blanco prepara ♕d4+, pero principalmente reorganiza sus piezas para penetrar por la columna "c". Sus chances de lograr ventaja se basan, sobre todo, en su ventaja de desarrollo.

En la sala de prensa Peter comentó que, aunque parece que en la posición no hay otras jugadas consructivas, tardó 30 minutos en empezar a considerar este movimiento. Creo que éste es un buen ejemplo de las dos mayores virtudes de este jugador. Una es su exhaustiva preparación: 17 ... ♖d8 es una novedad y Peter era consciente de ello. La otra es cómo siente las piezas. Como jugador intuitivo, constantemente mezcla cálculo con evaluación e intuición, y de este modo descubre la jugada correcta utilizando varios criterios, como en este caso.

18 ... e5

Este era el plan del negro.

19 ♕a1 f6?

Así se debilitan demasiadas casillas. Era mucho mejor mantener el control de e5 mediante 19 ... ♖e8, y en ese caso "haría falta tiempo para llegar a una conclusión definitiva, pero ya empezaría a mis bazas" (Nielsen, en la sala de prensa).

En realidad a Luke McShane se le escapó un detalle más adelante (26 ♖f8+!) y por ello simplemente no vio nada malo en jugar 19...f6. ¿Se trata de un error estratégico o táctico? Creo que las dos respuestas son válidas. Un error táctico es un descuido, y la partida se decidió en buena parte por un lapsus visual en el cálculo de McShane, el primero de este tipo que sufre en tres años, según sus palabras. Sin embargo, considero que es un error ante todo estratégico porque McShane hace demasiadas concesiones y permite que la partida siga un rumbo en el que su debilitada posición depende de una pequeña sutileza que se revelará ocho jugadas más tarde. Un jugador con una intuición más fuerte, o que haya evaluado la posición siguiendo criterios posicionales, no se adentraría tanto por un sendero tan peligroso, sino que valoraría que la torre invade la séptima fila, atacando indirectamente al rey, que f6 y e6 están débiles, y que existe una amenaza permanente de rayos X por la gran diagonal. Estos indicadores de peligro son de naturaleza estratégica y la suma de todos ellos es decisiva. Estos argumentos no serían válidos si las negras no tuvieran una alternativa más segura, pero la tienen. No es necesario debilitar la posición o abrir un camino para que las torres y el caballo enemigos penetren en el campo propio.

Por su parte McShane, que sabe de qué habla, calificó 19...f6 de error puramente táctico. Dijo que nunca se le había escapado algo así en los últimos dos años, y seguía sin ver ningún problema a su evaluación de la posición.

Así, pues, sobre este punto discrepamos. El lector podría asumir que McShane tiene razón simplemente porque es mucho mejor jugador que yo, pero si las cosas funcionaran así, como Dorfman es un jugador muy fuerte sus libros deberían ser mejores que los míos. La vida no es tan simple.

McShane explica cómo juega él al ajedrez y yo explico cómo tomaría yo una decisión en esta posición. Que a McShane le vaya mejor con su método que a mí con el mío es irrelevante, porque estoy seguro de que también le iría mejor con el mío. Creo que lo acertado es mirar a su rival, Peter Heine Nielsen, cuya fuerza es similar a la de McShane, y comprobar que Peter no resuelve sus problemas ayudándose exclusivamente del cálculo, sino que también utiliza su desarrollada intuición. Evidentemente, el estilo y la personalidad desempeñan aquí un papel. No creo que se deba confiar demasiado en el cálculo y temo que esta práctica pueda suponer un obstáculo en el desarrollo del enorme talento ajedrecístico de Luke McShane. Con todo, creo que de aquí se puede extraer una enseñanza evidente para el lector. Si tenemos una gran capacidad de cálculo, por supuesto que hay que aprovecharla; si no, no hay que sentirse presionado para jugar como si la tuviésemos, sino utilizar nuestra intuición y otros puntos fuertes para hallar nuestro propio equilibrio.

20 ♕c3 exf4

El negro ejecuta su plan; en realidad ya es imposible volver atrás.

21 ♘xf4 ♘e5 22 ♖c7+

Las blancas calcularon con precisión antes de meter su torre en la boca del lobo.

22 ... ♔h8 23 ♖f1!

La última pieza entra en juego.

23 ... ♗d7?!

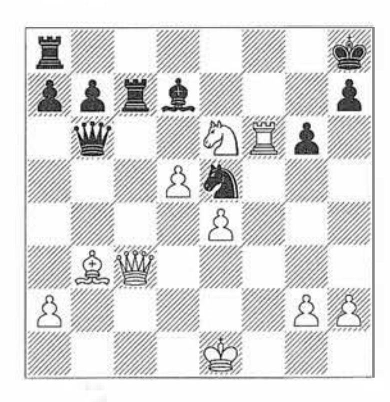
Esta jugada pierde un tiempo y ahora la victoria es forzada. En la sala de prensa Nielsen indicó la siguiente variante ganadora: 23 ... ♖e8 24 h3!! (una excelente jugada de espera) 24 ...♗d7 25 ♘e6 ♗xe6 26 ♖xf6 ♕g1+ 27 ♖f1 ♕h2 28 dxe6 seguido de g3 y ha desaparecido el control negro sobre e5. En esta variante es muy útil haber avanzado el peón "h", porque así no hay jaque en h4.

Ahora el blanco calculará lo suficiente para tomar la decisión correcta.

24 ♘e6! ♖dc8

Al llegar a casa, Nielsen tenía un correo electrónico de un espectador que había seguido la partida por Internet con la siguiente línea ganadora: 24 ... ♗xe6 25 ♖xf6 ♕g1+ 26 ♖f1 ♕xh2 27 g3 ♕h5 28 ♗d1 ♕g5 29 ♖f5! gxf5 30 ♕xe5+ ♔g8 31 ♕xe6+ ♔h8 32 ♕e5+ ♔g8 33 d6 ♕e3+ 34 ♔f1 ♕d3+ 35 ♔f2 ♕d2+ 36 ♗e2 y el negro recibirá mate pronto.

25 ♖xf6 ♖xc7



26 ♖f8+!

Esto es lo que se le había escapado a McShane. Ahora le dan mate.

26 ... ♖xf8 27 ♕xe5+ 1-0

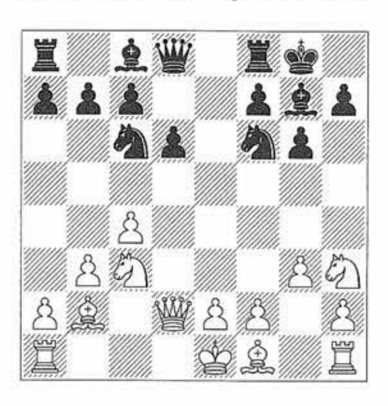
¿Cuándo es el momento de calcular?

Cuando jugamos una partida de 2 horas para 40 movimientos, o con el ritmo cada vez más frecuente de 90 minutos para toda la partida con 30 segundos extra por jugada, obviamente podemos emplear una cantidad limitada de tiempo para cada movimiento. Por ello debemos desarrollar nuestra capacidad de identificar los momentos críticos. En sus dos libros, *El Método en Ajedrez* y *El Momento Crítico* (que aparecerá próximamente en castellano), Dorfman trató de desarrollar unos *algoritmos* que seguramente son muy rígidos.

El siguiente ejemplo es una buena muestra de ello.

Partida nº 4
Murshed - **Dorfman**
Apertura Inglesa A21
Palma de Mallorca, 1989

1 d4 d6 2 c4 e5 3 ♘c3 exd4 4 ♕xd4 ♘c6 5 ♕d2 g6 6 b3 ♗g7 7 ♗b2 ♘f6 8 g3 0-0 9 ♘h3



"En esta posición podemos ver que el blanco progresará mediante ♘f4, ♗g2 y 0-0 mientras que el negro no dispone de nada parecido. Esto quiere decir que el blanco tiene una ventaja estática. Por ello las negras optaron por tomar medidas enérgicas y se llegó a una situación de doble filo".

9 ... a5!? 10 ♘f4 a4 11 ♘xa4 ♘e4 12 ♕c1 ♘d4 13 ♗g2 ♖e8 14 0-0 ♗g4 15 f3 g5

Aquí Dorfman pasa a su siguiente ejemplo, pero no se ve por qué el negro no puede igualar mediante 9 ... ♗f5 10 ♗g2 ♕d7 11 ♘f4 ♖ae8 completando el desarrollo[1].



La partida finalizó así:

16 e3 ♘xf3+ 17 ♗xf3 ♗xf3 18 ♖xf3 gxf4 19 ♗xg7 ♔xg7 20 ♕b2+ ♕f6 21 ♕xf6+ ♔xf6 22 ♖e1 d5 23 cxd5 b5 24 ♘b2 ♔g7 25 ♖xf4 ♖xa2 26 ♘d3 ♖d2 27 ♖g4+ ♔h8 28 ♘f4 f5 29 ♖h4 ♘g5 30 ♖f1 ♖xe3 31 ♖h5 ♘f3+ 32 ♔h1 ♖xb3 33 ♖a1 ♖bb2 34 ♖a8+ ♔g7 35 ♘e6+ ♔f6 36 ♖f8+ ♔e7 0-1

El autor está abordando un tema muy importante de la comprensión ajedrecística. Su definición de lo que es un momento crítico básicamente incluye cualquier jugada desde el inicio del medio juego hasta algún punto del final, pero es porque quiere disponer de reglas estrictas que pueda seguir sin pensar. La mejor manera de desarrollar la comprensión ajedrecística es a través del estudio de ejemplos bien explicados, a través del análisis, del entrenamiento en el cálculo y de otras formas de solucionar ejercicios. Todos estos métodos implican pensar, y es difícil de creer que exista una forma de mejorar nuestro ajedrez que suponga desconectar nuestro cerebro y guiarnos solamente por algoritmos y reglas.

Eso no quiere decir que en el ajedrez no existan conceptos básicos e ideas que nos sirvan para mejorar nuestra comprensión y de los que podamos obtener provecho en el juego práctico. Ahora mismo estamos hablando de una de esas ideas: el **momento crítico.** *La idea fundamental es que podemos alcanzar ciertos objetivos mediante maniobras posicionales, pero en algún momento tendremos que calcular al menos algo para decidir la partida a nuestro favor. A menudo esto ocurre en el momento exacto en el que ya no podemos mejorar nuestra posición tanto como el rival puede mejorar la suya.*

Se trata de un concepto bastante abstracto, pero he visto cómo se cumple una y otra vez, y me ha ayudado a detectar el momento crítico en muchas partidas. El hecho de que luego no siempre esté a la altura es probablemente la respuesta a la pregunta de por qué no soy Gran Maestro[2], pero la idea funciona a pesar de mis limitaciones. En todo caso, no es una idea original, aunque yo la haya expresado de forma distinta a como se había hecho anteriormente. Steinitz decía que el bando con ventaja debía atacar o se arriesgaba a perder su ventaja. Otros teóricos han seguido desarrollando esta tesis. En palabras de Mark Dvoretsky, esto quiere decir que llega un momento en el que tenemos que calcular para utilizar nuestro juego posicional con el objetivo de lograr la victoria, lo cual no difiere mucho de lo que yo estaba diciendo.

La siguiente partida entre Magnus Carlsen, (entonces niño prodigio de 13 años que en mayo de 2004 se convirtió en Gran Maestro y es el más joven poseedor de este título) y el número 1 del mundo tuvo lugar en Islandia en un torneo de semirrápidas

1 **Nota de la editorial.** En realidad no parece que las negras puedan igualar completamente tras 12 f3 ♘e5 13 0-0 ♛d8 14 e4 ♝d7 15 ♜ad1, con gran ventaja de espacio, o bien 12 ♘fd5 ♞e4 (12 ... ♘xd5 13 ♞xd5) 13 ♘xe4 ♗xe4 14 ♝xg7 ♔xg7 15 ♛c3+ f6 16 f3 ♗xd5 17 cxd5.

2 **Nota de la editorial.** Actualmente ya lo es.

disputado por sistema K.O. El azar deparó que en la primera ronda se produjese el emparejamiento soñado por cualquier organizador.

Los momentos críticos son las jugadas 17 y 20 para el negro, y las 25 y 29 para el blanco.

Partida nº 5
M.Carlsen - Kasparov
Gambito de Dama Rehusado D52
Reykjavik (semirrápida), 2004

1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♘f3 ♘f6 4 ♘c3 e6 5 ♗g5 ♘bd7 6 e3 ♕a5 7 ♘d2 ♗b4 8 ♕c2 0-0 9 ♗e2 e5 10 0-0 exd4 11 ♘b3 ♕b6

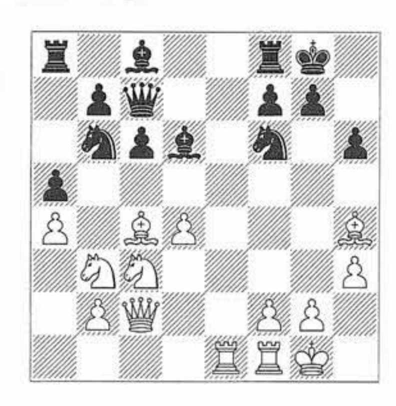
Esta jugada no me gusta mucho, pero eso es un tema que compete a la teoría de aperturas y queda fuera de este libro.

12 exd4 dxc4 13 ♗xc4 a5 14 a4 ♕c7 15 ♖ae1!

Es asombroso, pero esta jugada natural constituye una novedad. Anteriormente se había jugado la débil 15 ♘d2 en Kishnev - Smagin, Alemania 1999. Con la textual el jovencísimo jugador noruego desarrolla su torre para apoderarse de la única columna abierta de la posición y se prepara para el medio juego. Ahora el negro se enfrenta a serios problemas para continuar su desarrollo. No le será fácil movilizar su flanco de dama sin dejar de defender el caballo de f6.

15 ... h6 16 ♗h4 ♗d6 17 h3! ♘b6?!

17...b6 era la opción pacífica. Tras una réplica natural como 18 ♖e2 las blancas estarían un poco mejor. En cambio Kasparov, como en él es habitual, trata de resolver sus problemas por la vía táctica, aunque parezca que esto sea una violación de los principios inherentes a la posición. El negro no está ni mucho menos preparado para la lucha abierta, y saldrá seriamente dañado de ella.



18 ♗xf6!

La crítica. Obviamente el blanco está listo para el combate.

18 ... ♘xc4 19 ♘e4!

Atacando el caballo y a la vez protegiendo indirectamente el alfil; la clave es prescindir de 19 ♗h4?!.

19 ... ♗h2+

a) 19 ... ♘b6?? 20 ♘xd6 y las blancas tienen mucha ventaja ya que tras la única jugada negra 20 ... gxf6 la posición es una ruina.

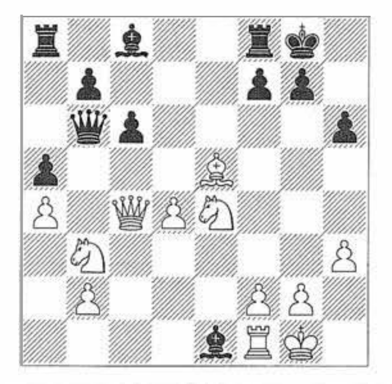
b) 19 ... gxf6 llevaría inmediatamente al mate por 20 ♘xf6+ ♔g7 21 ♕h7+ ♔xf6 22 ♕xh6+ ♔f5 23 g4 mate.

c) 19 ... ♗b4? encuentra la fuerte réplica 20 ♕xc4! con dos posibles continuaciones:

c1) **20** ... ♗e6 21 ♕d3 ♗xe1 (21 ... ♗xb3 22 ♗e5 ♕e7 23 ♕g3 f6 24 ♘xf6+ ♖xf6 25 ♗xf6 ♕f7 26 ♗xg7 ♔h7 27 ♗xh6 ♗xe1 28 ♖xe1 ♔xh6 29 ♖e4 ganando) 22 ♗e5 ♕b6 23 ♕g3 f6 24 ♘xf6+ ♔f7 25 ♘d7! ♗xd7 26 ♕xg7+ ♔e8 27 ♗d6! y mate.

c2) 20 ... ♗xe1 21 ♗e5! (si 21 ♖xe1 gxf6 22

♘xf6+ ♔g7 23 ♘e8+ ♖xe8 24 ♖xe8 ♗e6 25 ♖xe6 fxe6 26 ♕xe6 ♖f8) 21 ... ♕b6 (única)



Juegan blancas. Debe haber ataque, ¿no?

22 ♕d3!! (un ingenioso movimiento que plantea las amenazas 23 ♕g3 y 23 ♖xe1; si 22 ♖xe1 ♗e6 el negro está bien) 22 ... ♗b4 23 ♕g3 (el ataque con 23 ♘f6+ gxf6 24 ♗xf6 no sirve por 24 ... ♕c7 25 ♕e3 ♗e7, aunque las blancas aún podrían empatar) 23 ... f6 24 ♘xf6+ ♔f7 25 ♘e4 y el ataque blanco es decisivo, por ejemplo 25 ... ♖g8 26 ♕f3+ ♚e7 27 ♘bc5 ♛d8 28 ♗xg7 y cae la posición negra, o 25 ... g5 26 f4 g4 27 ♘bc5 ♗xc5 28 dxc5 ♕b4 29 ♘d6+ ♔g6 30 ♘xc8 y las blancas ganan.

20 ♔h1 ♘d6?

Kasparov sigue intentando resolver sus problemas por medio de la táctica, pero de nuevo su posición no está madura para ello. Era necesario jugar 20 ... ♘b6!, a lo que el blanco dispondría de dos posibles respuestas:

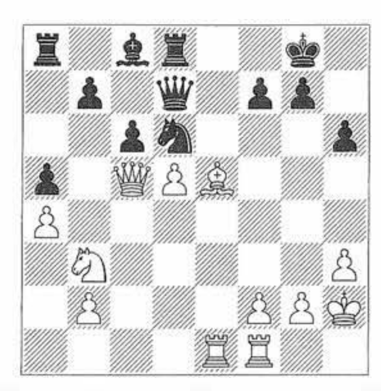
a) 21 f4!? ♗xf4 22 g3 ♗g5! (no es aconsejable 22 ... ♗xg3? 23 ♕g2) 23 ♗xg5 hxg5 24 ♘xg5 f5 y el negro está bien.

b) 21 g3 ♗xh3 22 ♗e5! (si comparamos esto con 22 ♔xh2 ♗xf1 23 ♗e5, las negras tendrían también 23 ... ♕d7! 24 ♖xf1 ♘xa4 y la posición no es tan clara) 22 ... ♕d8 23 ♚xh2 ♗xf1 24 ♖xf1 ♘d5 (24 ... ♘xa4?! 25 ♖a1 ♘b6 26 ♘d6 es particularmente desagradable para el negro) 25 ♘bc5 b6 26 ♘d3 ♕d7 y las negras sólo están un poco peor. Lo mejor para el blanco sería ahora 27 ♘c3! para eliminar el fuerte caballo de d5.

21 ♔xh2 ♘xe4+ 22 ♗e5 ♘d6 23 ♕c5

23 d5!? ♖d8 24 ♘d4 también sería fuerte, pero tras 24 ... ♕d7 el blanco no tiene nada mejor que 25 ♕c5, que traspone a la partida.

23 ... ♖d8 24 d5 ♕d7



Juegan blancas. ¿Cómo mantener la presión?

25 ♘d4!!

Una jugada especialmente apetitosa. El negro no podrá desarrollarse.

25 ... ♘f5

La posición del negro es terrible. Si 25 ... b6 26 ♕xc6 ♗a6 27 ♖g1 y las blancas tienen peón de más, y si 25 ... cxd5 26 ♕xd6 ♕xd6 27 ♗xd6 ♖xd6 28 ♖e8+ ♔h7 29 ♖c1 y las blancas deberían ganar fácilmente el final resultante con una pieza de ventaja, aun-

que probablemente Kasparov se hubiera encargado de luchar hasta el final y hacerle pasar un mal rato al niño.

26 dxc6 bxc6 27 ♘xc6

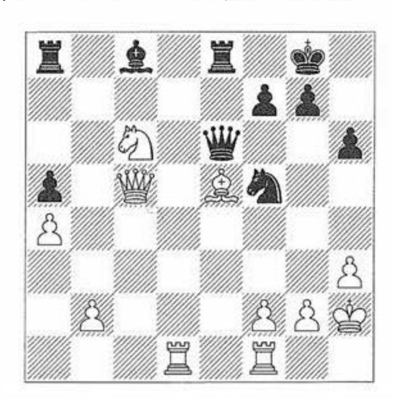
27♖d1!? es una propuesta de mejora, pero la continuación de la partida basta para ganar.

27 ... ♖e8

La dama está expuesta en d7, por lo que en principio era mejor jugar 27 ... ♛d5!?, aunque seguiría 28 ♕xd5! (sin complicarse; 28 ♕b6!? ♖e8 29 ♕b5 también sería bueno) 28 ... ♖xd5 29 ♖d1 ♖c5 30 ♖c1 ♖xc1 31 ♖xc1 ♗d7 32 ♗c7! ♖c8 33 ♘xa5 ♗xa4 34 b4 con un final ganado.

28 ♖d1 ♕e6

Si 28 ... ♕b7 29 ♘xa5 ♕e4 30 ♖fe1 ♕xa4 31 b4 y las blancas tienen peón de más.



Juegan blancas. Una jugada natural no puede hacer daño a nadie ¿no?

29 ♖fe1?

El momento crítico. El blanco hace una jugada natural, pero tras esto el negro consigue crear suficiente contrajuego.

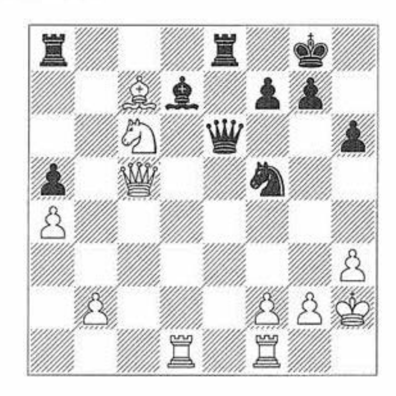
Lo correcto era 29 ♗c7!: *profilaxis* pura, anticipándose al desarrollo negro. El alfil apunta a a5 y deja de estar en peligro en e5. Además, y esto es lo más importante, el negro ya no controla la casilla g5, algo muy relevante en las variantes que empiezan con ...♗b7 (como puede verse al compararlas). Después de 29 ♗c7! puede seguir:

a) 29 ... ♕b3 30 ♕b5 ♕c2 (30 ... ♗e6 31 ♘xa5 ♕xb5 32 axb5 ♖a7 33 ♖c1 ♘d4 34 ♗b6 ♖xa5 35 ♗xa5 ♘b3 36 ♗c7 ♘xc1 37 ♖xc1 y ganan) 31 ♖c1 ♕d2 32 ♘b8 ♕e2 33 ♕xe2 ♖xe2 34 ♖fe1 ♖xe1 35 ♖xe1 ♗e6 36 ♖e5 y las blancas ganan.

b) 29 ... ♗b7 30 ♘xa5 ganando. Ahora 30 ... ♗xg2 no sirve porque la dama blanca controla g5 tras 31 ♔xg2 ♘h4+ 32 ♔g3 ♕g6+ 33 ♔xh4, mientras que si 32 ... ♕e2 33 ♕d5 y el ataque negro ha sido rechazado (pero no 33 ♔xh4?? ♛f3! y ganan las negras).

c) 29 ... ♕f6 30 b3 ♗a6 31 ♖fe1 y las negras tienen un peón de desventaja y ningún contrajuego.

d) 29 ... ♗d7



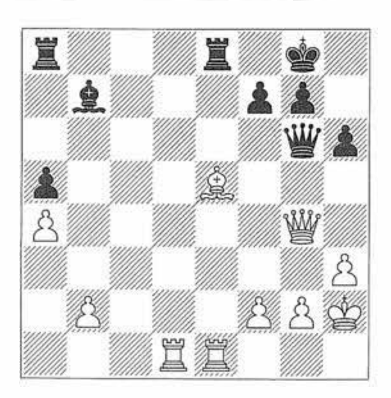
30 ♞b8!! ♗xa4 (si 30 ... ♖axb8 31 ♗xb8 ♖xb8 32 ♕c7 y al final el blanco gana de calidad) 31 ♖fe1! (esta es la torre correcta; si 31 ♖de1 ♕c8! las negras sobreviven, al menos por el momento) 31 ... ♗xd1 (31 ... ♕c8 32

♖xe8+ ♗xe8 33 ♖d8 lleva a un final ganador para las blancas, ya que si 33 ... ♕e6 34 ♕b5! ♘d6 35 ♕c6! con un dominio aplastante) 32 ♖xe6 fxe6 33 ♕c6! (un bello ataque doble) 33 ... ♖axb8 34 ♝xb8 ♖xb8 35 ♕xe6+ ♔h8 36 ♕xf5 a4 (si 36 ... ♖xb2 37 ♕c8+ ♔h7 38 ♕c1 gana; el negro no dispone de una fortaleza porque en el momento preciso las blancas pueden devolver la dama y entrar en un final de peones ganado) 37 ♕e5 y las blancas tienen un final ganador, pero aún tardarán en imponerse.

29 ... ♗b7 30 ♘d4!?

Echando el freno. Si 30 ♘xa5 el negro dispone del bello recurso táctico 30 ... ♗xg2! 31 ♔xg2? ♘h4+ 32 ♔h2 (32 ♔g3?? pierde ahora por 32 ... ♕g6+!) 32 ... ♘f3+ 33 ♔g3 ♘g5! 34 f4 (34 ♖h1?? ♘e4+ gana la dama) 34 ... ♕xh3+ con fuerte ataque. No obstante, las blancas tendrían una réplica similar: 31 ♝xg7! (este recurso debía verse antes de mover 30 ♘xa5) 31 ... ♕g6 32 ♖xe8+ ♖xe8 33 ♖e1 (33 ♕b5? ♘xg7 34 ♖g1 ♕e4! con iniciativa del negro, ya que 35 ♖xg2? pierde por 35 ... ♕f4+ 36 ♔h1 ♖e1+ 37 ♖g1 ♕f3+ 38 ♔h2 ♕xf2+ 39 ♖g2 ♕f4+ 40 ♖g3 ♖e3) 33 ... ♖d8 34 ♖d1 con tablas por repetición. Estas variantes no son concluyentes pero muestran que el negro tiene contrajuego.

30 ... ♘xd4 31 ♕xd4 ♕g6 32 ♕g4!?



La ventaja del blanco en este final es testimonial, y no tiene chances reales de victoria. 32 f3 era algo más ambiciosa, aunque las negras deberían aguantar.

32 ... ♕xg4 33 hxg4 ♗c6 34 b3 f6 35 ♗c3 ♖xe1 36 ♖xe1 ♗d5 37 ♖b1 ♔f7 38 ♔g3 ♖b8 39 b4 axb4 40 ♗xb4 ♗c4 41 a5 ♗a6 42 f3 ♔g6 43 ♔f4 h5 44 gxh5+ ♔xh5 45 ♖h1+ ♔g6 46 ♗c5 ♖b2 47 ♔g3 ♖a2 48 ♗b6 ♔f7 49 ♖c1 g5 50 ♖c7+ ♔g6 51 ♖c6 ♗f1 52 ♗f2 ½-½

Para ser capaces de organizar nuestro tiempo de la mejor manera posible, es importante desarrollar nuestro olfato para detectar los momentos críticos. Eso respondería también a una de las preguntas que más suelen hacer los ajedrecistas: ¿cuánto debo calcular? En mi opinión, la respuesta correcta es: no más de lo que exija la posición. Eso es lo que no me gusta de 19 ... f6 en la partida Nielsen - McShane. Luke está intentando resolver todos sus problemas por medio del cálculo. Hace poco hablé por Internet con un aficionado que opinaba que el cálculo era lo único que contaba, que el cálculo daba resultados por sí mismo. Esta tesis parece estar muy extendida y recibía el apoyo de John Watson en su famoso libro *Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*. Watson y yo hemos estado debatiendo nuestros diferentes puntos de vista algo acaloradamente a ambos lados del Atlántico. Pero, pese a nuestras diferencias, ni Watson ni yo defenderíamos un punto de vista como ése.

Según Watson, los jugadores modernos se apoyan más en el cálculo que en épocas anteriores, e incluye en su terminología del cálculo algunos elementos que yo no considero en absoluto parte del cálculo, como por ejemplo observar que una casilla es débil. Además menciona la intuición sin presentar una teoría de cómo se desarrolla o se mejora la intuición, aparte de referirse a un estudio científico en el que

se demostró que los grandes maestros habían visto al menos 100000 posiciones en toda su vida. Es indudable que solamente haber visto esas posiciones no explica el desarrollo de la intuición.

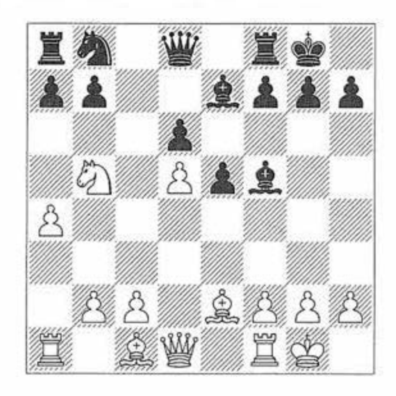
No es mi intención continuar en estas páginas mi discusión con Watson, sino simplemente aclarar a todo el mundo que la antítesis de mi teoría no es justo lo contrario de ella. Asimismo, mi convencimiento de que estas reglas y guías constituyen herramientas prácticas que el jugador de torneo puede aprovechar no implica que yo menosprecie el cálculo. ¿Y de verdad alguien piensa que Tarrasch o Lasker o sus contemporáneos lo hacían?

En la siguiente partida logré superar a mi rival con jugadas sencillas, cosa que tiene su explicación: se trataba de una ronda matinal. Mi rival sufrió desde el principio, y cuando por fin estaba despierto para pensar, su posición ya era horrible. Finalmente consiguió salvar la partida, gracias en parte a que yo omití un momento crítico importante, y en parte a su defensa creativa.

El resultado final fue tablas. Tras el control de tiempo se me escapó una línea ganadora en una posición ventajosa y me dí cuenta de que estaba muy cansado, así que decidí que en ese estado era poco probable que lograra aprovechar otra oprtunidad. Por tanto, ante el asombro de mi rival, ofrecí el empate y al día siguiente derroté sin problemas a un Gran Maestro con las piezas blancas.

Partida nº6
Nataf - Aagaard
Defensa Siciliana B33
Estocolmo, 2004

1 e4 c5 2 ♘f3 ♘c6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 e5 6 ♘db5 d6 7 ♘d5 ♘xd5 8 exd5 ♘b8 9 a4!? ♗e7 10 ♗e2 0-0 11 0-0 ♗f5?!



Solamente me había preparado contra 9 c4 y no conocía bien la teoría de 11...f5, la mejor jugada tal como pensaba entonces y sigo pensando ahora. Había visto jugar a Illescas 11 ...♗f5 contra 9 c4 (aunque podría ser un error de la base de datos), así que decidí jugar así para salirme de la teoría lo antes posible. Mi rival es famoso por su excelente preparación teórica, por lo que este planteamiento parecía muy sensato. Normalmente no me gusta salirme de mi repertorio y jugar líneas inferiores, ya que a menudo esto se traduce en llegar a una mala posición. Prefiero arriesgarme a entrar en la preparación de mi rival, porque mi experiencia me ha demostrado que su preparación tampoco es perfecta y además yo podría introducir alguna mejora en sus análisis o en los de otros en posiciones similares.

12 f4

Esta jugada no es muy buena. Nataf se decantó por ella tras cinco minutos de reflexión. Al principio me pareció muy fuerte

porque el caballo blanco logrará controlar d4, pero más tarde comprendí que esa casilla no era tan importante.

Tras la partida, cuando yo estaba agotado y él completamente despierto, Nataf encontró un modo convincente de lograr ventaja: 12 c4! a6 13 ♞c3 ♞d7 14 a5 y el blanco está mejor. Mi intento de establecer un bloqueo en las casillas negras del ala de dama mediante 13...a5 se refutaba con 14 c5! dxc5 15.f4! e4! (forzada, ya que si 15...exf4? 16 ♗xf4 ♝g6 17 ♕b3 y la ventaja posicional del blanco es decisiva) 16 g4 ♗d7 17 ♞xe4 f5 18 gxf5 ♗xf5 19 ♘g3 y las negras tienen problemas.

12 ... exf4 13 ♗xf4 ♗g6 14 a5?!

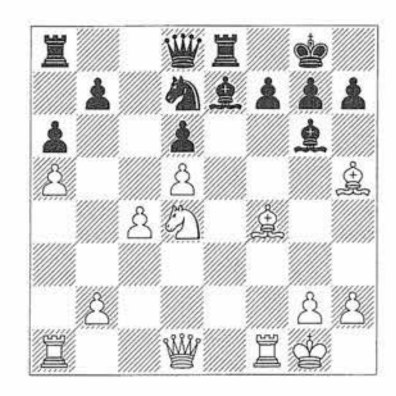
Como ya he explicado antes, el blanco no estaba en su mejor forma. Después coincidimos rápidamente en que las blancas están mejor tras 14 ♕d2! a6 15 ♘a3 ♘d7 16 ♘c4 con una posición normal de esta variante. La textual pierde la opción de retirar el caballo a a3.

14 ... a6 15 ♘d4 ♘d7 16 c4 ♖e8

Otro momento crítico. En condiciones normales, Nataf habría captado la esencia de la posición y habría invertido mucho tiempo en este momento crítico para hallar la continuación correcta. En cambio aquí jugó un movimiento muy sospechoso.

17 ♗h5?!

En principio este cambio debería beneficiar al blanco, ya que se trata de su alfil "malo" por mi alfil "bueno", pero en realidad esta es una lectura muy superficial de la posición. Lo importante aquí es saber a dónde van las piezas y a dónde les gustaría ir, para asignarles una función y prescindir de jugadas aparentes como sucedía en la partida Aagaard - Østergaard.



En esta posición el cambio en g6 beneficia absolutamente al negro. La maniobra de caballo ...♞d7-c5-e4 es ahora mucho más atractiva, mientras el caballo blanco en d4 se queda un poco perdido en el espacio, sin perspectivas, a pesar de su posición central; su aspiración de llegar a la casilla f5 ahora mismo se evapora. El otro alfil negro tampoco es nada malo: tras ...♗e7-f6 se convertirá en un monstruo y ejercerá una gran influencia sobre el centro, mientras que el alfil blanco de f4 no puede presumir de nada parecido. Por último, las blancas dejan de controlar la casilla d3 y tendrán problemas con los peones situados en casillas de ese color, que echarán de menos la protección de su alfil.

La posición blanca no era sencilla, pero jugadas como 17 ♔h1 o incluso 17 ♗d3 hubieran sido mejores.

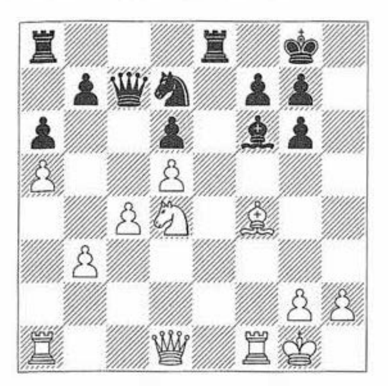
17 ... ♕c7!

Empleé diez minutos en visualizar la organización de las piezas negras. En realidad no era tan difícil y podría haberlo hecho más deprisa, pero tenía tiempo de sobra.

18 ♗xg6 hxg6 19 b3 ♗f6

Para el negro es fácil encontrar el orden de jugadas preciso una vez ha decidido dónde deben ir sus piezas. Sólo tiene que encontrar el orden correcto que le garantice la máxima flexibilidad y a la vez incomode

lo más posible a su rival, al menos desde el punto de vista práctico. Si el rival ha de estar pendiente todo el rato de diversas amenazas tácticas, por lo menos tendrá que emplear su tiempo en pararlas.



Otro momento crítico. ¿Qué deben hacer las blancas?

20♗g3?!

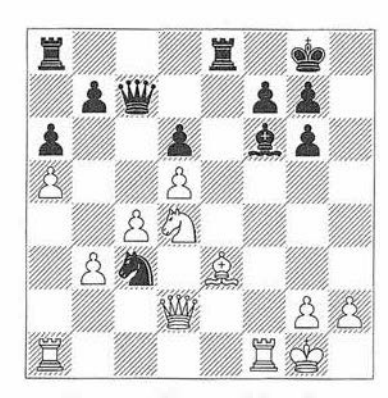
Este lógico movimiento es en realidad bastante malo, y a partir de aquí las blancas tienen muchas dificultades para organizar sus piezas de forma eficaz. Era mejor la natural 20 ♕d2!?. El negro tendría buena partida tras 20 ... ♖e4 (20 ... ♘c5!?) 21 ♗e3 ♖ae8 22 ♗f2 ♘c5 23 ♖a3 ♖4e7, pero el blanco aún podría defenderse mediante 24 ♛c2! y tras 24 ... ♘e4? 25 ♘e6! está claro que el blanco ha vuelto a la partida. Prestar atención a estos pequeños trucos es una parte importante de la defensa. Por su parte, el negro probablemente debería jugar 24 ... ♛c8! para hacer entrar en juego a su pieza menos activa.

20 ... ♘c5

La jugada natural, que además amenaza ganar calidad, así que no era muy difícil de hacer.

21 ♖f3

Las cosas no van bien para el blanco. Si 21 ♗f2 ♘e4 22 ♗e3 (probablemente haya que jugar 22 ♕d3!? y las negras están claramente mejor) 22 ... ♘c3 23 ♕d2



Una sencilla combinación

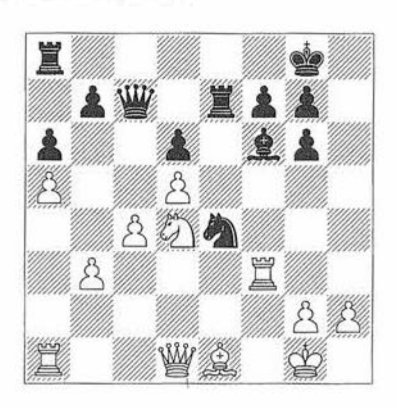
23 ... ♘e2+! 24 ♘xe2 ♗xa1 25 ♖xa1 ♕e7 26 ♗f4 ♕xe2 27 ♕xe2 ♖xe2 28 ♗xd6 ♜ae8 y, aunque las blancas aún tienen cierto contrajuego, el negro debería ganar el final.

21 ... ♘e4 22 ♗e1

Permitir el cambio del caballo por el alfil sería condenarse a una posición inferior.

22 ... ♖e7!

Abriendo paso para que la otra torre entre en juego. Sigue siendo fácil jugar con las piezas negras. 22 ... b5!? era también posible, pero 22 ... ♖e7 permite mejorar la posición de forma sencilla y poner en acción todas las piezas antes de buscar la confrontación directa.



23 ♗b4 ♖ae8 24 ♖c1?!

Después de esta jugada estoy seguro de que las blancas no pueden salvarse si el negro juega bien. Era necesario hacer 24 ♕d3 para que la torre llegara rápidamente a d1 y, aunque tras 24 ... ♘c5 25 ♕d2 el negro tiene clara ventaja, no se ve ninguna línea concreta.



24 ... ♕b8!

Esta jugada no nos pareció nada especial a ninguno de los dos jugadores. La dama es la pieza peor situada y activarla por a7 es una maniobra muy normal en este tipo de estructuras.

25 ♕d3

Mi ordenador consideraba en un primer momento que el blanco debía intentar 25 ♘e2, pero enseguida advirtió su error. De pronto el negro tendría la opción extra de 25 ... b5!, que resultaría muy incómoda para el blanco (que está totalmente descoordinado) mientras las negras están preparadas para incrementar la presión. Una posible continuación que muestra lo que le espera al blanco: 26 ♖c2 bxc4 27 ♖xc4 ♖b7! 28 ♘d4!? (si 28 ♗e1 ♘g5 29 ♖d3 ♖be7 30 ♖c2 ♘e4 con mucha presión) 28 ... ♗xd4+! 29 ♕xd4 ♘f6 30 ♗c3 ♖xb3 31 ♖xf6 gxf6 32 ♕xf6 ♖xc3 33 ♕xc3 ♕b1+ 34 ♔f2 (34 ♕c1?? ♖e1+!) 34 ... ♕f5+ 35 ♕f3 ♕e5 y el blanco tiene enormes problemas con sus peones y no puede salvarlos todos.

25 ... ♕a7 26 ♖d1

Ahora el negro ya no puede mejorar más su posición y debe golpear antes de que el blanco tenga la oportunidad de liberarse. La primera jugada no es difícil.

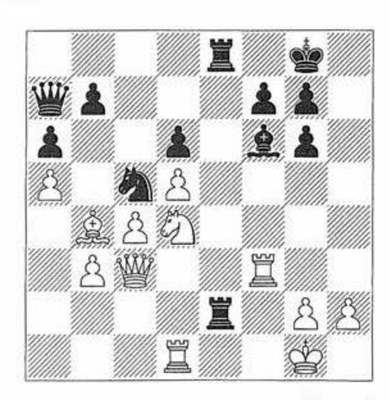
26 ... ♘c5 27 ♕d2

Parece extraña, pero es comprensible si intentamos seguir el hilo de los pensamientos del primer jugador. 27 ♕c3 pierde por 27 ... ♘xb3 28 ♕xb3 ♗xd4+ 29 ♔h1 ♗c5 y las blancas no tienen compensación por el peón, mientras que 27 ♗xc5 ♕xc5 dejaría a este bando indefenso en las casillas negras. Habiendo eliminado estas posibles *candidatas*, el blanco se decidió por la textual.

27 ... ♖e2

Parece lógica. Otra opción interesante era 27 ... ♖e4!? (propuesta por Alexander Rosenkilde), y el blanco está más o menos forzado a entregar la calidad en f6, porque 28 ♗xc5 ♕xc5 es un infierno y 28 ♕f2 pierde ante 28 ... ♗xd4 29 ♖xd4 ♖e2 30 ♕h4 ♘xb3! 31 ♖xb3 g5 32 ♕g4 ♖2e4 y la posición blanca se derrumba.

28 ♕c3



A veces, ahora no es mañana. Esben Lund

28 ... ♗xd4+!!

Una jugada paradójica y sorprendente. El negro entrega su poderoso alfil a cambio del débil caballo que está clavado. Todo ello en nombre de la táctica, por supuesto.

Calculé también una larga variante con 28 ... ♘xb3 29 ♕xb3 ♗xd4+ 30 ♔h1 ♗c5 (30 ... ♕b8! era una jugada importante que se me escapó, pero aún así habría descartado esta línea porque el negro no está bien coordinado y el blanco dispone de contrajuego sobre d6 y b7) 31 ♗xc5 ♕xc5 y, en *comparación* con la línea anterior con 27 ♕c3, el blanco tiene también la opción de jugar 32 ♕xb7 ♖e1+ (o 32 ... f5 y las negras tienen mejor estructura, pero yo buscaba algo más) 33 ♖f1. Primero pensé 33 ... ♕f2!?, pero no dejé aquí mi análisis sino que busqué una jugada para mi rival al final de la variante y descubrí 34 ♖dxe1! ♖xe1 35 ♕c8+ ♔h7 36 ♕h3+ con jaque perpetuo.

29 ♕xd4 ♖8e4

Ganando la dama.

30 ♗xc5 ♖xd4 31 ♗xd4 ♕b8 32 ♖e3!

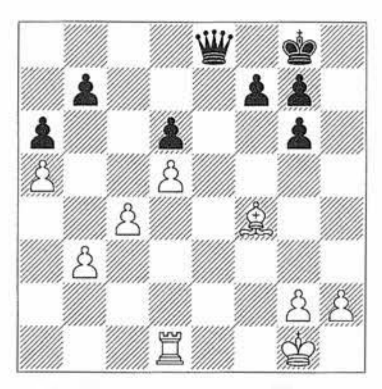
El blanco tiene que cambiar la torre para defender la segunda fila. 32 ♖df1 ♕e8 33 ♖xf7 ♕xf7 34 ♖xf7 ♔xf7 lleva a un final en el que las blancas no pueden sobrevivir.

32 ... ♖xe3

No hay elección. Si 32 ... ♖a2? 33 ♖de1 ♔f8 34 ♖e8+! ♕xe8 35 ♗xg7+ ♔xg7 36 ♖xe8 y el negro se ha complicado la vida él solo.

33 ♗xe3 ♕e8 34 ♗f4!

Mi rival ya estaba completamente despierto y ahora empezó a mostrar su enorme fuerza. En este momento me quedaban 25 minutos para llegar a la jugada 40 y la victoria debía llegar fácilmente. Con mi ajedrez sencillo había ganado la dama por una compensación material insuficiente, y la victoria sólo requería una mínima precisión. Pero empezaba a sentirme cansado y a perder la concentración, así que, en lugar de percibir el momento crítico, opté por un plan a largo plazo. Independientemente del valor objetivo de mi plan, esto es un gran error psicológico y práctico. Un gasto de energía en el momento adecuado para calcular la victoria me habría resultado mucho más conveniente que dejarlo para más adelante.



Cuando tenemos ventaja debemos ser precisos o la perderemos

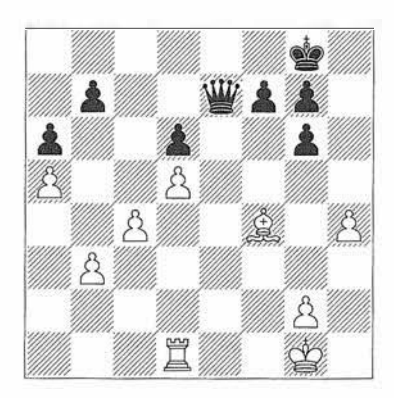
34 ... ♕e7?!

Al final hice una jugada horrible y exenta de ambición, para la que no hay excusas serias, aunque se podría aducir alguna. Después de la partida Nataf me enseñó la siguiente línea ganadora: 34 ... ♕e2 35 ♖f1 ♕a2 36 ♖f3 (36 ♗xd6 ♕xa5 gana también) 36 ... ♕xa5 37 ♗xd6 ♕e1+ 38 ♖f1 ♕e3+ 39 ♔h1 ♕xb3 y las negras ganan. En realidad yo había visto todo esto; simplemente se me escapó que contra 34 ... ♕e2 35 ♖d2 tenía 35 ... ♕e1 mate. Antes de escribir este libro no había dedicado mucho tiempo más a esta posición y, como me esperaba, realmente es mucho peor para el blanco de lo que parece. Además de 34 ... ♕e2, las negras tienen otras formas de rematar la partida, por ejemplo 34 ... ♕d8 35 ♖a1

♕f6 36 ♖f1 ♕c3 37 ♗xd6 ♕xb3 ganando. La que más me gusta es 34 ... g5!? 35 ♗xd6 ♕e3+ 36 ♔h1 ♕xb3 37 ♖c1 ♕b2 38 ♖g1 ♕a2 y el blanco está totalmente perdido.

El negro disponía, pues, de al menos tres líneas ganadoras directas, fáciles de calcular con exactitud si yo me hubiera esforzado un poco en hacerlo. El problema fue que estaba empezando a cansarme y, al encontrar una ligera resistencia en la línea más prometedora, opté por no hacer un esfuerzo real en calcularla. No es raro que las cosas fueran luego como fueron.

35 h4!



Seguía bajo la impresión de que sólo tenía que llevar mi rey a d7, penetrar con mi dama en la posición blanca y ya caería algún peón. Este tipo de razonamiento se encuadra en la categoría de *asunciones*, de la que tratará el siguiente capítulo.

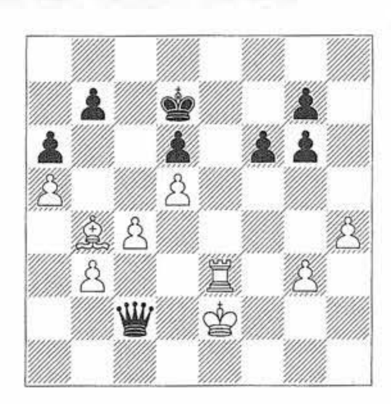
35 ... ♔f8 36 g3 ♔e8

Todavía servía 36 ... ♕e2!? 37 ♗xd6+ ♔e8 38 ♖b1 ♕e4 39 ♖f1 ♕e3+ 40 ♔g2 ♕xb3 y el negro está bien.

37 ♔f2 ♕c7 38 ♖e1+ ♔d7 39 ♗g5 f6 40 ♗d2 ♕c5+ 41 ♖e3 ♕d4

Tras superar el control de tiempo, de pronto me di cuenta de que no era tan fácil como pensaba.

42 ♗c3 ♕g4 43 ♗d2 ♕d1 44 ♗b4 ♕c2+ 45 ♔e1 ♕b1+ 46 ♔e2 ♕c2+ ½-½



La posición sigue siendo ganadora, pero yo no veía cómo. No me quedaba energía para seguir luchando, así que decidí finalizar la partida. Nataf se sorprendió mucho cuando le ofrecí tablas, porque pensaba que estaba perdido, pero mis experiencias pasadas me han enseñado que cuando estoy cansado es mejor no quemar las naves mientras aún esté a bordo, porque todo pasa a un ritmo lento y la nave podría quemarse antes de que consiga saltar de ella.

Tras la partida, a Nataf y a mí nos costó encontrar un plan ganador, lo que da una idea de lo fatigados que estábamos. Al día siguiente vi enseguida que el negro tiene que jugar ...b6, retomar con la dama y llevar su peón a a4 para debilitar el peón de c4. De esta forma ganará un peón. Más adelante el rey irá a h5 para empujar al peón "g" y al final el blanco no podrá resistir. Pero probablemente Nataf no me habría dejado hacer todo eso sin oponer resistencia...

La cuestión de qué debemos calcular y cuándo es muy difícil de responder. Está claro que la personalidad tiene mucho que ver en este asunto, como en cualquier otro aspecto del ajedrez. Puede haber varios caminos que nos lleven a la misma jugada y, ¿quién decide cuál es el mejor? Creo en el principio del Dr. John Nunn: "¡No anali-

céis variantes tácticas innecesarias!". Pero, ¿cuándo son necesarias y cuándo no? Hay posiciones en las que podemos responder a esa pregunta sin dudar mientras que, en otras, distintos enfoques serían igualmente válidos.

He intentado mostrar algunos ejemplos prácticos de momentos críticos en los que, a través de la lógica y el análisis, se podía deducir la necesidad de un mayor esfuerzo. En mi opinión ésta es una forma muy razonable de entender el ajedrez y puede funcionar incluso contra jugadores muy fuertes. Espero que más gente lo vea como yo.

Técnicas esenciales de pensamiento

Por ahora hemos abordado el tema de las *jugadas candidatas* en los capítulos 1 y 2, y hemos debatido *cuándo se debe calcular* en el capítulo 3. En este capítulo voy a profundizar en las diversas técnicas de pensamiento que podemos emplear a la hora de calcular. Las principales ideas que aparecerán no son ni mucho menos mías, sino que continuamente haré referencia a autores y teóricos que ya han sido nombrados en estas páginas, sobre todo Mark Dvoretsky, aunque a su vez él, como todo el mundo, debe mucho a sus predecesores. Quien quiera saber más sobre estas ideas y sobre cómo las explica Dvoretsky debe leerse *School of Chess Excellence 2 – Tactical Play*. Está dirigido a un nivel bastante alto, pero si uno le dedica tiempo alcanzará el conocimiento. (Ya sé, ya sé...).

En mi opinión existen dos métodos para mejorar nuestra capacidad de cálculo. El primero es simplemente entrenar esa capacidad (en el capítulo 8 hablaremos de *cómo entrenar el cálculo*) y el segundo tiene que ver con el método y la consciencia. A lo largo de las páginas siguientes presentaré diferentes técnicas que el lector puede aplicar a su entrenamiento. Se trata de útiles herramientas diseñadas para enfocar de otra manera los problemas a los que nos enfrentamos; tener un punto de vista nuevo a menudo nos ayudará a resolverlos.

Muchos ajedrecistas poseen un gran talento para distintas fases del juego y se manejan bien en la táctica, en el juego posicional, en los finales y en las aperturas, pero pese a todo están flojos en el cálculo. Ya hemos hablado de lo importante que es ser capaz de mirar simplemente al tablero y buscar nuevas ideas. Ahora veremos cómo escoger entre las jugadas que tenemos a nuestra disposición. Lo primero que necesitamos es hacer que nuestro pensamiento sea más concreto.

Asunciones, errores garrafales y otros pecados

La estupidez no distingue edades. Esben Lund.

He debido cometer tantos errores garrafales como cualquier otro jugador similar a mí en cuanto a edad y fuerza, tal vez incluso más, y conozco muy bien ese tipo de preguntas de *"¿en qué estaba pensando?"*, así como la respuesta evidente: "en nada". ¿Con qué frecuencia escuchamos a algún amigo nuestro lamentarse por un error grave, y no una, sino dos, tres veces, un día, y otro...? Por una parte, es psicológico: si nos equivocamos y perdemos la confianza en nosotros mismos, es fácil que los errores se repitan. Pensamos que en algún momento vamos a meter la pata, y eso nos supone más presión, y así, aunque no queremos equivocarnos, digamos que programamos nuestro cerebro para que cometa el error. Y claro, llega el error.

Los errores pueden responder también a causas físicas. Una vez descubrí que exis-

tía una relación entre comer chocolate durante la partida y quedarme sin energía al cabo de una media hora, con resultados catastróficos. Desde entonces no suelo comer nada que contenga azúcar antes o durante mis partidas. No todo el mundo reacciona de forma tan desproporcionada a alteraciones del azúcar en la sangre, pero creo que muchos, si comieran mejor, verían que su mente estaría más despejada y serían capaces de concentrarse durante períodos más largos de tiempo Por supuesto, estar en buena forma física también ayuda. Ciertamente jugar sin resaca también es recomendable, a pesar de que algunas obras maestras del ajedrez han sido creadas con un terrible dolor de cabeza. Dormir antes del torneo también es una buena idea.

Todos estos detalles sirven para eliminar errores garrafales, que para mí son descuidos anormales y no solamente errores tácticos. La verdad es que también sirven para mejorar nuestra calidad de vida. Sin embargo, existen formas de pensar que causan errores graves, incluso cuando estamos desplegando nuestro mejor ajedrez. Se llaman *asunciones*.

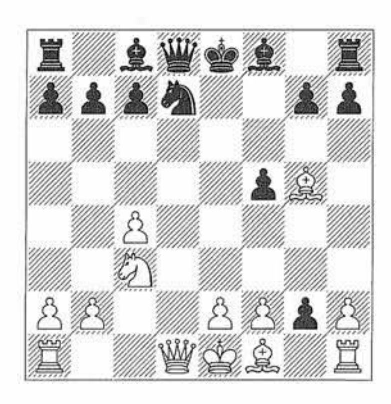
Partida nº 7
Doroshkievich - Tukmakov
Apertura Inglesa A27
Riga, 1970

1 c4 e5 2 ♘c3 ♘c6 3 ♘f3 f5 4 d4 e4 5 ♗g5 ♘f6

Hasta aquí todo parece normal y si ahora el blanco hubiese jugado 6 ♘d2 probablemente nadie recordaría esta partida. Pero el blanco decidió jugar de forma activa y entró en una secuencia de cambios de piezas en la que esperaba lograr superioridad en el centro. Lamentablemente, lo que hizo fue calcular únicamente las respuestas que le parecieron más obvias, olvidando que el adversario no es un colaborador pasivo sino un rival que intentará aplastarnos si le damos opción. El blanco olvidó por completo que su rival miraría seriamente todas las jugadas posibles y sería más que feliz si encontrase un error en sus cálculos.

6 d5? exf3 7 dxc6 fxg2 8 cxd7+ ♘xd7!

Es fácil pensar que el negro está forzado a capturar con la dama o el alfil porque el caballo está clavado... Pero cuando empecemos a mirar de verdad la posición y a pensar en las jugadas en lugar de hacer suposiciones, seremos capaces de evitar este tipo de errores. Por eso digo que, para empezar, hay que calcular con amplitud de miras y no con profundidad. La clave es que lo que pueda pasar a la larga no tiene importancia si se nos han escapado cosas en este momento. Antes de adentrarnos en variantes largas debemos estar seguros de lo que está pasando ante nuestras narices. Para ello, lo mejor es reducir nuestra velocidad de cálculo.



En la partida el jugador de blancas debe haberse sentido como un completo estúpido ante el público; todos nosotros nos hemos sentido así algunas veces. Aquí abandonó.

La siguiente partida no se disputó en un fuerte torneo internacional, como la mayoría de los ejemplos de este libro, sino que

sus protagonistas son dos aficionados. Se incluye aquí porque ilustra un error muy común en la forma de pensar de muchos jugadores, lo que les impide progresar. Al igual que muchas otras deficiencias en el pensamiento ajedrecístico, su origen es sobre todo la pereza.

Ziegler - Aschauer
Aschach, 1999



A veces las sorpresas pueden hacernos perder el equilibrio; en esos casos es importante permanecer alerta. Es fácil descentrarse cuando sucede algo sorprendente en el tablero. Parece bastante evidente que el negro no había previsto...

10 ♘f7?!

Esta jugada no es muy buena, pero gana la partida casi de inmediato. Si el negro hubiese logrado mantener la calma se habría dado cuenta de que era un farol. Lo correcto era 10 0-0! y las negras no tienen compensación por el peón.

10 ... ♕e7?

Había que jugar 10 ... ♔xf7! 11 dxe6+ dxe6 12♗xb7 (no 12♕xd8?? ♗xg2!! y las negras capturan mucho material a cambio de la dama) 12 ... ♕xd1+ 13 ♔xd1 ♖d8+ 14 ♘d2 (14 ♔e2 ♘c5 15 ♗c6 hxg3 16 fxg3 ♘fe4 es también muy apetitoso para el negro) 14 ... ♘c5 15 ♗g2 hxg3 16 fxg3 ♘fe4 y las negras tienen la iniciativa.

11 ♘xh8 ♕g7

Probablemente el negro contaba con recuperar el caballo y obtener compensación, pero le esperaba una desagradable sorpresa.



12 ♘f7!

Si ha funcionado una vez, bien puede funcionar otra.

12 ... ♘c5 13 ♘e5

y las blancas transformaron su torre de ventaja en victoria.

La clave es que **nunca se debe confiar ciegamente en el rival**. Ganamos partidas porque nuestros rivales cometen errores, entre ellos errores en el cálculo. En esta partida, el negro podía haber logrado la iniciativa, la forma más cómoda de tener ventaja, en solamente 10 jugadas; en lugar de eso, tras 12 movimientos perdió la torre. El principal motivo no fue que se le escapara que el caballo podía volver a f7, sino que asumió que no podía capturarlo la primera vez que pisó esa casilla. Evidentemente las negras vieron que tras 10 ... ♔xf7 11 dxe6+ las blancas ganarían el alfil de b7 con un ataque doble sobre la torre y el caballo, pero si hubiesen calculado un poco más habrían visto que disfrutarían

de un juego de piezas excelente.

La lección a extraer de esta partida es: *obliguémonos a ser más concretos*. No podemos ver un tema y asumir que funciona sin comprobarlo. El ajedrez es demasiado complicado y no podemos confiar en que simplemente acertaremos con el camino correcto.

Creer que nuestro rival es estúpido no es mejor que confiar ciegamente en él. En la siguiente partida el Gran Maestro americano Joel Benjamin, que según parece debe su gran progreso ajedrecístico a su enorme talento bruto,sufre una rápida derrota a manos de un jugador aún más talentoso, el joven Viswanathan Anand.

Partida nº8
Anand - Benjamin
Defensa Siciliana B63
Wijk aan Zee, 1989

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 ♘c6 6 ♗g5 e6 7 ♕d2 ♗e7 8 0-0-0 0-0 9 ♘b3 ♕b6 10 f3 ♖d8 11 ♔b1 d5 12 ♗xf6 dxe4??



Un error producto de las *asunciones*. Si el negro hubiera analizado las variantes adecuadamente habría advertido su error.

La teoría da chances razonables al negro en esta posición. Por ejemplo: 12 ...♗xf6 13 exd5 ♗xc3 14 ♕xc3 exd5 15 ♕c5 d4! con juego aceptable para el negro en Handke-Kveinys, Alemania 2001.

13 ♗xe7! ♖xd2 14 ♘xd2!



Es fácil adivinar que en sus cálculos Benjamin omitió esta jugada, o al menos sus consecuencias. Puede haber sucedido también que no analizara la línea hasta el final, un tipo de error del que hablaremos en el próximo capítulo.

14 ... exf3

Si 14 ... ♘xe7 15 ♘c4 ♕c7 16 ♘b5 y ganan.

15 gxf3?!

Había que jugar 15 ♘c4! ♕c7 (Si 15 ... ♕f2 16 ♘e4!) 16 ♗d6! y no hay defensa para las negras. El resto de la partida fue un cúmulo de errores.

15 ... e5 16 ♗h4? ♗e6 17 ♘de4 ♘d4 18 ♗g2? ♖c8 19 ♗f2 f5! 20 f4! fxe4 21 fxe5 ♖c4 22 ♖he1? ♖b4? 23 ♔c1! ♗g4? 24 ♘d5 ♕c5 25 ♘xb4 ♗xd1 26 ♔xd1! e3 27 ♖xe3 ♘f5 28 ♗d5+ ♔f8 29 ♖f3 ♕xb4 30 ♖xf5+ ♔e8 31 e6 1-0

Cuando hablo de pereza en conexión con la toma de decisiones en ajedrez, no me parece que haya una gran diferencia respecto al deporte físico. Llega un momento

en que hallamos cierta resistencia y es necesario un esfuerzo adicional para ponerse a la altura de las circunstancias. En esas situaciones es fácil dejarse llevar por las *asunciones* porque consumen poca energía, pero debemos forzarnos a concentrarnos y pensar de forma concreta. Con el tiempo nos será más fácil ser concretos, igual que mejoramos nuestra capacidad para producir oxígeno cuando llevamos al límite nuestro entrenamiento físico. Como consecuencia, los límites entre lo que nos resulta cómodo y lo que nos molesta varían y somos capaces de concentrarnos durante períodos de tiempo más largos, así como mantenernos alerta en una partida de torneo cuando es necesario. Por eso es muy importante entrenar el cálculo.

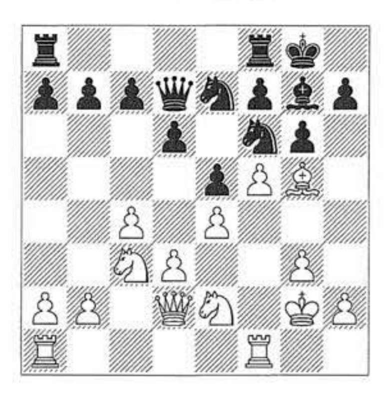
Como ya he dicho previamente, esto tiene mucho que ver con nuestra capacidad de pensar de forma creativa. Debemos ampliar nuestra concepción de qué es posible y ver que realmente no hay nada imposible. He tratado este tema anteriormente en un capítulo de *Maestría en Ajedrez*.

"Desencorsetar" el pensamiento

Uno de los principales defectos de nuestra forma de pensar, del que tenemos que deshacernos para que las posiciones se abran ante nosotros en todo su esplendor, es que tendemos a pensar de forma muy rígida. Esto está relacionado con las *asunciones* y, por tanto, con los *errores garrafales*. "Desencorsetar el pensamiento" es básicamente aplicar el pensamiento lateral al ajedrez. Consiste en resolver los problemas de forma concreta en lugar de seguir ciegamente nuestros primeros impulsos. Consiste en no estar nunca seguro de que hemos encontrado la mejor jugada hasta que hayamos profundizado realmente en la posición.

Los ejemplos más habituales de este tipo de pensamiento son las jugadas intermedias. El siguiente ejemplo no impresionará al jugador curtido en mil batallas, pero para un principiante puede parecer magia.

Miezis - Manievich
Zurich, 1999



13 ... gxf5 14 ♗xf6 ♗xf6 15 ♘d5!

Aunque algunos pueden sorprenderse al ver este movimiento, en realidad es muy natural. El blanco cambia el caballo negro y de esta forma logra ventaja en las casillas blancas. La clave está, por supuesto, en la siguiente jugada.

15 ... ♘xd5 16 ♖xf5!?



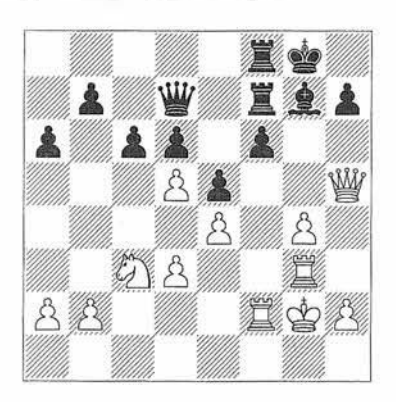
16 cxd5 daría al negro la opción de considerar 16...f4!?. Miezis no vio ningún motivo para permitir eso. En la próxima jugada las blancas recuperarán la pieza y a la vez mantendrán una fuerte presión por la co-

lumna "f".

16 ... ♗g7

Ahora las blancas se quedan además con un caballo bueno contra un alfil malo, por lo que el negro debió haberse planteado 16 ... ♘e7 para conservar su caballo, aunque de todas formas su posición seguiría siendo insostenible.

17 cxd5 ♕a4 18 ♘c3 ♕b4 19 ♖af1 f6 20 ♖1f2 c6 21 ♕e2 ♖f7 22 ♕g4 ♖af8 23 ♕h5 ♕b6 24 ♖5f3 ♕d8 25 g4 ♕d7 26 ♖g3 a6



27 ♖f5 ♕e8 28 ♕h4 ♕d7 29 ♔h1 ♗h8 30 ♕h3 ♗g7 31 ♕f1 c5 32 ♖ff3 ♗h8 33 h3 ♖e8 34 ♔h2 1-0

Pensar de forma creativa consiste sencillamente en tener la mente abierta a cualquier jugada, intentar ver la posición como es y no como nos gustaría que fuera. Hay que dejar de asumir cosas: a menudo eso sólo nos deja pensar en nuestro plan y no tener en cuenta el plan de nuestro adversario.

Partida nº9
De Firmian - Ehlvest
Defensa Siciliana B82
Reggio Emilia, 1989

1 e4 c5 2 ♘f3 e6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 d6 6 f4 ♗e7 7 ♕f3 0-0 8 ♗e3 e5 9 ♘f5 ♗xf5 10 exf5 ♕a5 11 g4?

Esto no parece bueno.

11 ... e4! 12 ♕d1 d5 13 g5



¡¿Se amenaza el caballo?!

13 ... ♘c6!

Otra forma interesante de jugar la posición implica una variante más forzada: 13...d4!? 14 ♕xd4 ♘g4 15 ♕xe4 ♘c6 16 0-0-0 (no 16 ♗e2?! ♖fe8! 17 ♗xg4 ♗f6 18 ♕d3 ♘b4 19 ♕d2 ♗xc3 20 bxc3 ♘d5 y la posición blanca da pena) 16 ... ♖ae8 daría igualmente al negro un buen contrajuego: el blanco ha ganado dos peones, pero entre tanto el negro ha movilizado todo su ejército.

13 ... ♗a3?! sería otro ejemplo de pensamiento creativo. La idea es que si ahora 14 bxa3? ♕xc3+ 15 ♗d2 ♕xa3 16 gxf6 e3 17 fxg7 ♖e8 las negras obtienen un ataque muy fuerte contra el rey blanco atrapado en el centro. Sin embargo, tras 14 ♗c1! no se ve bien cómo continuar.

14 gxf6?

14 ♗d2 falla por 14 ... e3!!, una respuesta estándar que impide al blanco mantener el centro cerrado. Tras 15 ♗xe3 (no es el momento de ser creativo porque las negras no se lo creerán: si 15 gxf6 ♗xf6! 16 ♗xe3 ♖fe8 17 ♕d2 d4 18 ♘e2 ♘b4! y las blancas

pierden) 15 ... ♖fe8! (en este momento al negro sólo le preocupa su desarrollo) 16 ♗d2 (16 gxf6 ♗xf6 traspone al comentario anterior) 16 ....♗c5+ 17 ♗e2 ♘g4 18 ♘e4 (o 18 ♖f1 ♕b6 y se acaba a partida) 18 ...♗b4! 19 c3 ♖xe4 20 cxb4 ♕b6 y ganan negras.

El blanco debería ocuparse de su desarrollo y tratar de oponerse al plan del negro en lugar de luchar individualmente contra sus piezas. 14 ♗b5! era la mejor opción; con todo, las blancas aún tendrían problemas. Fritz propone la asombrosa 14 ... ♝a3!? como posible refutación. La clave es que si 15 bxa3 ♘g4! (de nuevo el pensamiento creativo en acción) y el blanco no puede jugar 16 ♕xg4?! ♕xc3+ 17 ♔f2 d4 porque su posición es lamentable, así que probablemente debería probar algo más tranquilo como 15 ♗c1!? y tal vez conservara un resquicio de esperanza; al menos, ¡de repente ya puede tomar en f6!

14 ... ♗xf6 15 ♕d2

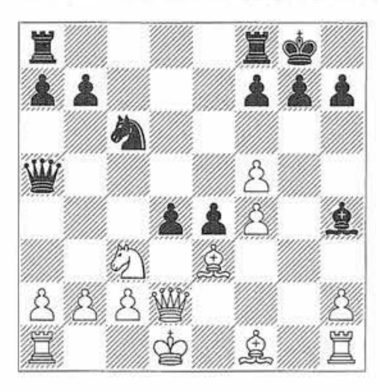
Un intento de desclavar el caballo. Ahora 15...d4 es perfectamente jugable, pero las negras buscaban algo más. Mi ordenador se siente tan frustrado con la posición blanca que sugiere 15 ♔e2!?, pero no se puede considerar como una opción real, ya que tras 15 ... d4 16 ♞xe4 ♖ae8 el rey blanco está totalmente al descubierto y las negras ganan con facilidad, por ejemplo: 17 ♗g2 ♕xf5 18 ♗d2 ♖xe4+ 19 ♗xe4 ♕xe4+ 20 ♔f2 ♗h4+ 21 ♔g1 ♖e8 22 ♕h5 ♖e6 23 f5 g6 y es hora de abandonar.

15 ... ♗h4+ 16 ♔d1

Si 16 ♗f2 e3! 17 ♕xe3 ♖fe8 y el negro gana la dama; 16 ♔e2 d4 17 ♞xe4 ♕xf5 no parece mejor que la partida.

16 ... d4!

Ahora esto es aún más fuerte.



17 ♘xe4

Merece consideración 17 ♗xd4. En ese caso el negro obtendría clara ventaja mediante 17 ... ♖ad8 18 ♘xe4 ♖xd4 19 ♗d3 ♕xf5 20 ♕e3 ♖fd8 y es un milagro que las blancas no hayan perdido material aún, pero tranquilos que eso sucederá pronto.

17 ... ♕xf5 18 ♘g3

Si 18 ♗d3 dxe3 19 ♕xe3 ♘b4 y el blanco tendría problemas parecidos a los del comentario anterior.

18 ... ♗xg3 19 hxg3 dxe3 20 ♗d3 ♖ad8!

El negro sigue despierto y no está forzado, ni mucho menos, a cambiar damas en condiciones ventajosas para su rival.

21 ♕c3 ♕e4

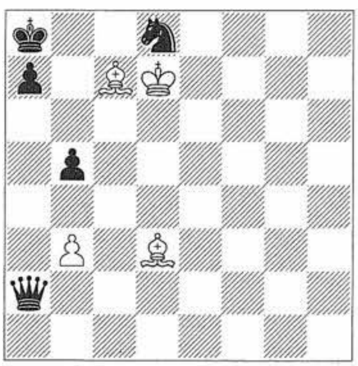
El negro dispone de varias maneras de ganar; por ejemplo 21 ... ♘e5!? 22 ♕xe5 ♜xd3+ 23 ♔e1 ♕xe5 24 fxe5 ♜d2 y el final de torres es ganador, o 21 ... ♖xd3+ 22 cxd3 ♖d8 23 ♔c1 ♖xd3 24 ♕c4 ♞d4 25 ♖e1 ♖d2 y cae la dama.

22 ♖g1 ♖xd3+! 23 cxd3 ♖d8 24 ♔c2 ♖xd3 25 ♕xd3 ♘b4+ 26 ♔c3 ♘xd3 0-1

Un método para potenciar el pensamiento creativo es la resolución de finales artísticos. El siguiente es bello y a la vez sor-

prendente.

H. Rinck
Deutsche Schachzeitung, 1902



El blanco no está muy bien, pero ¿aún hay esperanzas?

1 ♗e4+ ♘b7 2 ♔c8

Las dos primeras jugadas eran obligatorias: si no el blanco no tendría contrajuego; pero lo que sucede a continuación...

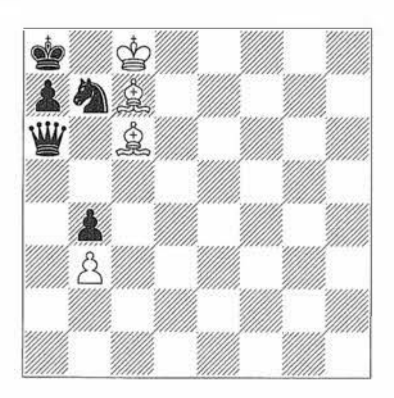
2 ... ♕a6 3 ♗d5!

De nuevo la única, pero tras...

3 ... b4

...cualquiera lo dejaría aquí y empezaría a buscar por otro sitio. Sin embargo, el blanco aún dispone de una jugada.

4 ♗c6!

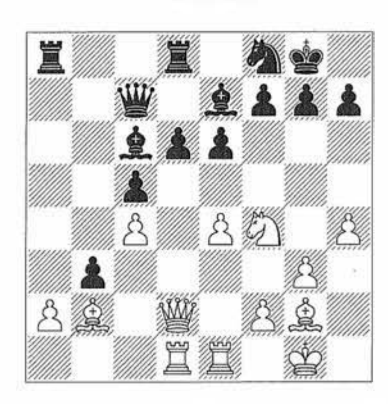


Y zugzwang. La única jugada para el negro es capturar el alfil.

4 ... ♕xc6 ahogado.

Si bien la resolución de finales artísticos es muy beneficiosa para desarrollar la imaginación ajedrecística, no constituye por sí misma un programa completo de entrenamiento. Analizar en profundidad nuestras propias partidas utilizando un fuerte programa informático puede también liberarnos de la rigidez de nuestra visión de juego y ayudarnos a descubrir la verdad de la partida. Este es un buen ejemplo.

Velicka - Jansa
Zlin, 1997



Las negras acaban de tomar un peón en b3 y su rival decide ponerse a la altura de las circunstancias.

Para dinamitar la defensa negra las blancas siguen la regla de las tres piezas: una pieza para sacrificar, otra para defender y otra para dar mate.

21 ♗xg7!? ♔xg7 22 ♘h5+ ♔g6!

No 22 ... ♔g8? por 23 ♕h6 seguido de mate.

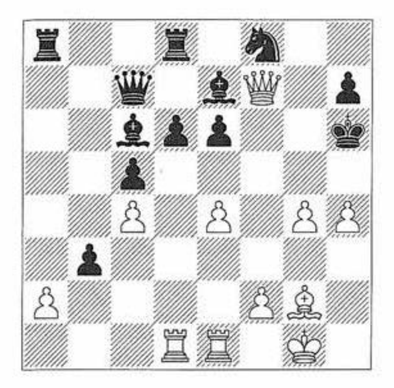
23 ♕f4!

Con idea de ♕g4+.

23 ... ♔xh5?!

Quizás esta no sea la mejor defensa, pero si 23 ... h6 24 ♕g4+ ♗g5 25 hxg5 hxg5 26 axb3 las blancas tendrían un fuerte ataque a cambio de nada. El juego podría seguir 26 ... ♞h7 27 f4 ♕e7 28 f5+ ♔h6 29 ♕h3 g4 30 ♕h1 ♖h8 31 ♘f4+ ♔g7 32 e5 ♗xg2 33 f6+ ♘xf6 34 exf6+ ♕xf6 35 ♕xg2 y las blancas deberían ganar.

24 ♕xf7+ ♔h6 25 g4!



Parece como si el negro no fuera a sobrevivir, pero ¡sorpresa!, lo conseguirá.

25 ... ♖a7 26 g5+ ♗xg5 27 hxg5+ ♔xg5 28 f4+ ♔g4

28 ... ♔h6 29 ♕f6+ ♘g6 30 ♖e3 con mate seguido.

29♗h3+! 1-0

Y las negras abandonaron, ya que si 29 ... ♔xh3 30♕h5+ ♔g3 31 ♕g5+ ♔f3 32 ♖d3 mate.

A primera vista parece una hermosa combinación del blanco para ganar como mínimo una pieza. Sin embargo, un análisis más profundo muestra que el negro no tiene por qué seguir esas variantes naturales, aparentemente forzadas. A la hora de defenderse es importante evitar las variantes más evidentes, porque suelen ser las que justifican el ataque del rival. Claro que debemos mirar esas líneas, y aprovecharnos si contienen errores, pero muy a menudo debemos utilizar nuestra creatividad.

En el ejemplo anterior, si el negro no hubiera seguido el razonamiento de su adversario, habría podido encontrar más recursos y la posición no estaría nada clara:

21 ♗xg7!? ♖xa2! 22 ♕e3

Aparentemente no hay una gran diferencia. 22 ... ♔xg7? falla otra vez por 23 ♘h5+ ♔g6 24 ♕f4 ♔xh5 25 ♕xf7+ ♔h6 26 g4 ♕d7 27 g5+ ♗xg5 28 hxg5+ ♔xg5 29 f4+ ♔h6 30 ♕f6+ ♘g6 31 ♖e3 e5 32 f5 ganando.

En cambio, Fritz propone otra jugada más sutil:

22 ... ♖b8!!

y no es fácil dar mate rápidamente con blancas. Por ejemplo:

23 ♘h5



Hay que defender el rey negro, pero ¿cómo?

23 ... f6!

Si 23 ... ♘d7 24 ♛h6 ♕d8 25 ♗h3 b2 26 ♗xe6! con irresistible ataque.

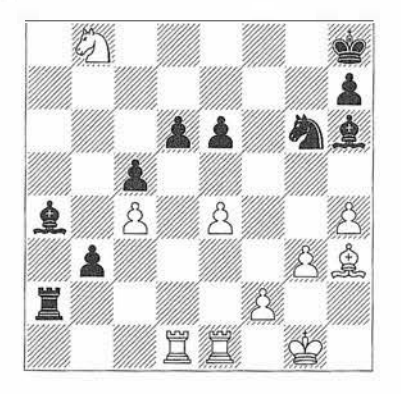
24♕h6♘g6

No 24 ... b2? 25 e5! ♗xg2 26 exd6 ♗xd6 27 ♘xf6+ ♔f7 28 ♗xf8 ♖xf8 29 ♔xg2 y el negro se encuentra en graves dificultades.

25 ♗h3 ♕d7 26 ♗h8

De todas formas, un ordenador no nos va a dar inmediatamente la respuesta correcta. Es solamente una herramienta más para ayudarnos a mejorar nuestro cálculo. En esta posición el ordenador tarda bastante en comprender que las blancas no están avanzando hacia la victoria sino que pronto tendrán muchos problemas.

26 ... ♗f8! 27 ♘xf6+ ♔xh8 28 ♘xd7 ♗xh6 29 ♘xb8 ♗a4



30 ♖xd6!

Ahora el blanco tiene que luchar por el empate; si 30 ♖b1?! ♘e5 31 ♔g2 ♘xc4 y la iniciativa negra es muy fuerte.

30 ... b2 31 ♖b6 ♗c2 32 ♘d7 ♖a1 33 ♖f1 ♖xf1+ 34 ♔xf1 b1♕+ 35 ♖xb1 ♗xb1 36 ♗xe6 ♗xe4 37 ♘xc5

con probables tablas en el final.

Estas líneas no constituyen de ningún modo un análisis concluyente de la posición, pero al menos hubieran ofrecido al negro mayores posibilidades de supervivencia.

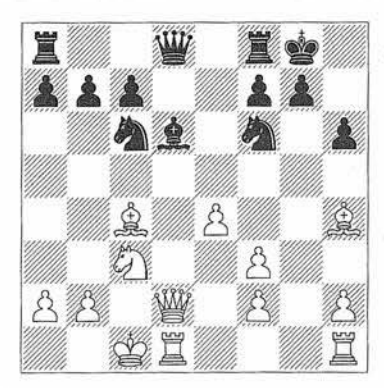
Un tema recurrente en el ajedrez creativo es el siguiente:

Piezas "desesperadas"

En una posición en la que hay varias capturas posibles, las piezas más valiosas actuarán con "desesperación" para tratar de vender cara su piel. La siguiente partida clásica, una de las primeras partidas de torneo en que un ordenador derrotaba a un Gran Maestro, ilustra este tema de forma excelente.

Partida nº 10
Miles - Deep Thought
Gambito de Dama Aceptado D20
Long Beach, 1989

1 d4 d5 2 c4 dxc4 3 e4 ♘f6 4 ♘c3 e5 5 ♘f3 exd4 6 ♕xd4 ♗d6 7 ♗xc4 0-0 8 ♗g5 ♘c6 9 ♕d2 h6 10 ♗h4 ♗g4 11 0-0-0 ♗xf3 12 gxf3



¿Cuál es la sorpresa que le reservaban al Gran Maestro inglés?

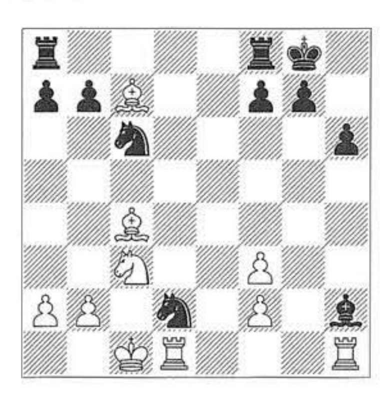
12 ... ♘xe4!

Explotando la situación indefensa del alfil en h4.

13 ♗xd8 ♘xd2 14 ♗xc7 ♗xh2!!

Un maravilloso ejemplo de pieza "des-

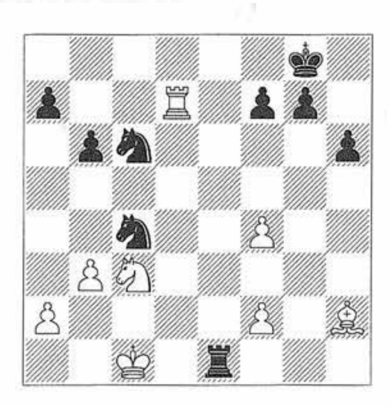
esperada"; el alfil negro se vende por un peón, porque su homólogo blanco está colgando en c4. En cambio, tras 14 ... ♗xc7 15 ♔xd2 las blancas solo estarían un poco peor y probablemente lograrían alcanzar el empate.



15 ♗xh2 ♘xc4

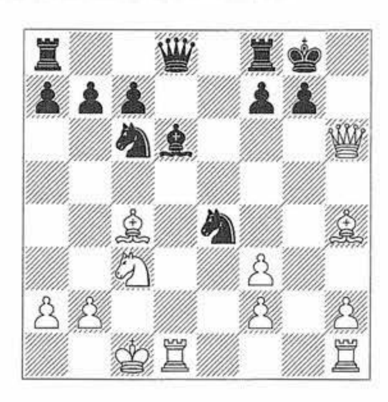
Se ha llegado a un final que no alberga esperanzas para el blanco.

16 ♖d7 b6 17 f4 ♖ad8 18 ♖hd1 ♖fe8 19 b3 ♖xd7 20 ♖xd7 ♖e1+



21 ♘d1 ♘4a5 22 ♔d2 ♖h1 23 ♗g3 h5 24 f5 h4 25 ♗f4 ♘b4 26 a3 ♘bc6 27 ♖d3 ♘d4 28 b4 ♘ac6 29 f6 gxf6 30 ♘c3 ♘e6 31 ♘d5 ♔g7 32 ♗d6 ♘g5 33 ♔e2 h3 34 ♖d1 ♖xd1 35 ♔xd1 ♘e5 36 ♘e3 h2 37 ♘f5+ ♔g6 38 ♘g3 ♘e4 0-1

Una impresionante victoria de un programa cuyo descendiente derrotó a Garry Kasparov más adelante. Sin embargo, en realidad el blanco podía haberse salvado tras 12 ... ♘xe4 con una maniobra de "contra-desesperación": 13 ♕xh6!!



Parece que ahora el blanco se salva por los pelos: 13 ... gxh6 14 ♗xd8 y ahora si 14 ... ♘xf2 15 ♖hg1+ ♔h7 16 ♗f6 ♗f4+ 17 ♔c2 ♗g5 18 ♘d5 ♘xd1 19 ♗d3+ ♔g8 20 ♗xg5 hxg5 21 ♖xg5+ ♔h8 22 ♖h5+ ♔g8 y tablas, y si 14 ... ♖fxd8 15 fxe4 con una posición más o menos equilibrada.

El siguiente ejemplo muestra hasta qué punto se pueden complicar las cosas.

Liberzon - Dlugy
Palma de Mallorca GMA, 1989



Juegan blancas. Es la hora de las piezas "desesperadas"

El blanco podía haber seguido vivo con 35 ♕d5! ♘xc5 36 c4!! y el negro no tiene una victoria directa, si bien dispone de varias

formas de conservar la ventaja, como 36 ... ♕b6 (36...♕e8 37 bxc5!? no está claro) 37 ♕a8+ ♕d8 38 ♕xd8+ ♗xd8 39 bxc5 ♘e8 y parece que el negro está mejor pero ¿cuánto?

En cambio, la partida finalizó con rapidez.

35 c4? ♕xb4!!

La dama "desesperada" decide la partida. Las otras opciones eran peores:

a) 35 ... ♕xa5? 36 bxa5 ♘xf5 37 a6 y las blancas ganan.

b) 35 ... ♕xc5 36 ♕xc5 ♘xc5 37 bxc5 con ligera ventaja negra.

c) 35 ... ♕xc4 36 ♗xd6 ♕c1 37 ♕f1 ♕xd1 38 ♕xd1 ♘f2+ 39 ♔g1 ♘xd1 no es claro.

36 ♗xb4 ♘xf5!

Las blancas están perdidas. Las amenazas ...♘xb4 y ...♘f2+ deciden la partida.

37 g4 ♘d4 0-1

En las secuencias de piezas "desesperadas", a menudo un jugador se aparta en el momento oportuno de las variantes forzadas del tipo *me como todo lo que pueda*. En la siguiente partida, una semirrápida, el padre de una de las mayores promesas de mi país ejecuta magistralmente este tema.

Partida nº 11
Skovgaard - Haubro
Ruy López C62
Copenhague (semirrápida), 1998

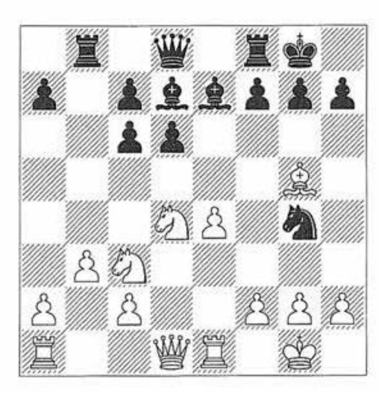
1 e4 e5 2 ♘f3 d6 3 d4 exd4 4 ♘xd4 ♘c6

No muy ortodoxo, pero tras el siguiente movimiento volvemos a los cauces normales de apertura.

5 ♗b5 ♗d7 6 ♗xc6 bxc6 7 ♘c3 ♘f6 8 0-0 ♗e7 9 ♖e1 0-0 10 ♗g5

Otro plan de desarrollo sería 10 b3.

10 ... ♖b8 11 b3 ♘g4?



¿Cuál es la pieza "desesperada"?

12 ♘xc6!!

El único camino. La idea es eliminar la defensa del caballo de g4 y simplemente capturar un peón. Si el blanco hubiera cambiado el orden serían las negras quienes aplicarían el tema: 12 ♗xe7 ♕xe7 13 ♘xc6?? recibe la fuerte réplica 13 ... ♕f6!, que gana material ya que tras 14 ♘xb8 ♕xf2+ 15 ♔h1 ♕h4 las blancas tienen que entregar la dama mediante 16 ♕xg4, porque 16 ♔g1 ♕xh2+ 17 ♔f1 ♕h1+ 18 ♔e2 ♕xg2+ 19 ♔d3 ♕g3+ 20 ♔c4 ♘e5+ conduce al mate.

12 ... ♗xc6 13 ♗xe7 ♘xf2

Si no las blancas ganarían un peón. Estas piezas están realmente "desesperadas". Los dos jugadores tienen piezas colgando y tratan de venderlas tan caras como sea posible.

14 ♗xd8 ♘xd1



Y ¿para qué servía todo esto?

15 ♘d5!!

El caballo blanco se escapa para no ser capturado y a su vez amenaza un jaque en e7. La idea de esta jugada, y de toda la combinación, es que es mejor que el caballo sea capturado en d5, donde el alfil quedará suelto más adelante, que en c3, donde el caballo negro podría capturarlo en su camino de vuelta.

15 ... ♖bxd8?

Ahora el blanco gana calidad. Era única 15 ...♗xd5 16 ♗xc7 ♖bc8 17 ♗xd6 ♖fe8 18 ♖axd1 ♗xe4 19 c4 y el blanco dispondría de excelentes chances de victoria en el final gracias a su peón de ventaja.

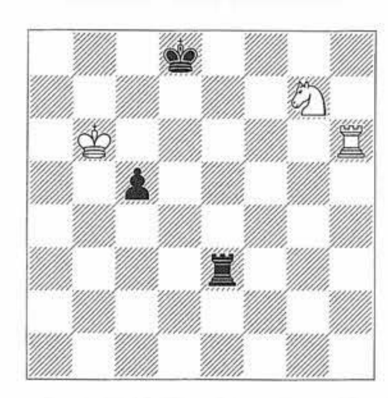
16 ♘e7+ ♔h8 17 ♘xc6 ♘c3 18 ♘xd8 ♖xd8 19 ♖e3 ♘b5 20 e5 ♘d4 21 exd6 cxd6

Y las blancas ganaron.

Dominación

Un importante aspecto de la comprensión ajedrecística es la idea de *dominación*, sentir cuándo unas piezas son capaces de dominar a otras. Gran parte del cálculo es no forzado porque se apoya en la *dominación* de las piezas rivales. El siguiente estudio ilustra de forma excelente de qué trata la *dominación*.

L.Topko
Ceskoslovensky Sach, 1999



Generalmente las posiciones de torre y caballo contra torre son tablas muertas, pero en este caso el rey blanco puede esconderse detrás del peón negro y crear continuas amenazas contra el monarca adversario.

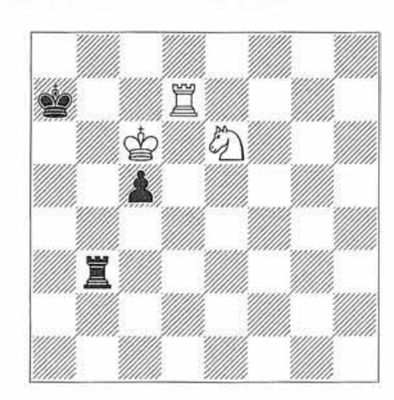
1 ♖d6+ ♔c8

Si 1 ...♔e7 2 ♘f5+ y ganan.

2 ♘e6 ♖b3+

No hay mucho donde elegir. A la hora de calcular variantes, a menudo una amenaza de mate o una amenaza a la dama son tan útiles como un jaque, porque las opciones del rival son igualmente limitadas.

3 ♔c6 ♔b8 4 ♖d8+ ♔a7 5 ♖d7+!

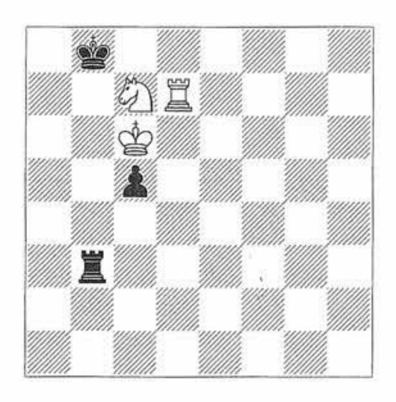


El blanco mantiene bajo control al rey negro. Si ahora 5 ...♔a6 6 ♘xc5 gana la torre.

5 ... ♔b8

Si 5 ... ♔a8 6 ♘c7+ ♔a7 7 ♘b5+ y mate a la siguiente.

6 ♘c7!



Se amenaza 7 ♖d8+ y mate. De nuevo las negras sólo tienen una respuesta.

6 ... ♔c8 7 ♖e7!

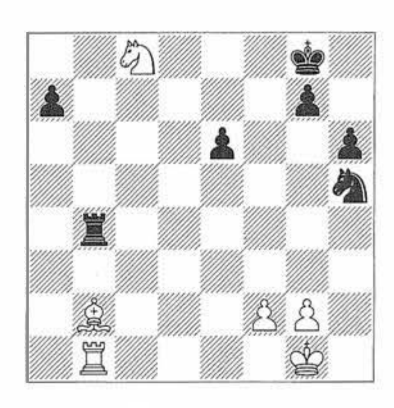
Pero no 7 ♜h7? ♔d8 8 ♖h8+? y el rey se escapa a e7. Por supuesto, 8 ♖d7+, repitiendo jugadas, aún ganaría.

7 ... ♖d3 8 ♘d5[1] ♔d8[2] 9 ♖d7+ 1-0

El blanco gana la torre con un jaque de caballo en su próximo movimiento.

Se han dedicado muchos estudios al tema de la *dominación*, no sólo por su valor estético sino también porque es un aspecto importante en el final. En el siguiente ejemplo, el juego de Peter Leko es impresionante. Observad cómo anula constantemente el juego de su adversario al dominar al caballo negro.

Leko - Bareev
Dortmund, 2002



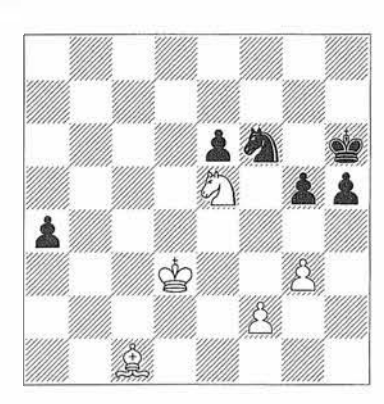
35 ... ♘f4 36 ♘e7+ ♔h7 37 ♘c6 ♖b3 38 ♘e5! a5

38 ... ♘e2+ 39 ♔f1 ♘c3 no ganaría calidad, ya que las blancas disponen de 40 ♖c1! y conservan su pieza de ventaja.

39 g3 ♘d5 40 ♘c4 ♘b6 41 ♘d2 ♖b4 42 ♗c3 ♖xb1+ 43 ♘xb1 a4 44 ♘a3 ♘d5 45 ♗b2 g5 46 ♘c4 h5 47 ♘e5 ♘b4 48 ♔f1 ♘c2 49 ♔e2 ♔h6

Si 49 ... a3 50 ♔d2 axb2 51 ♔xc2 ♔g7 52 ♔xb2 ♔f6 53 ♘f3 ♔f5 54 ♘h2! ♔e4 55 ♔c2 y las blancas ganan.

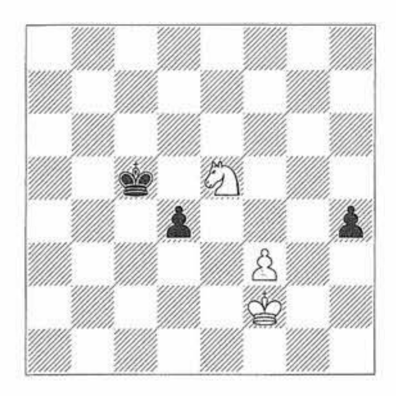
50 ♔d3 ♘b4+ 51 ♔c4 ♘d5 52 ♗c1 ♘f6 53 ♔d3!



La técnica magistral de Leko en los finales es muy conocida. Aquí, en lugar de ganar un peón con 53 ♘f7+ ♔g6 54 ♘xg5, opta por eliminar cualquier síntoma de contrajuego.

1 **Nota de la editorial.** 8 ♘e6 ♔b8 9 ♖e8+ seguido de ♞c7 también ganaba.
2 **Nota de la editorial.** Si 8 ... ♚b8 9 ♞b6+-.

53 ... ♘h7 54 ♔e2 ♔g7 55 ♘d7 ♔g6 56 ♘c5 ♔f5 57 ♔f3 ♘f6 58 ♘xa4 h4 59 gxh4 gxh4 60 ♘c3 ♘g4 61 ♘e2 ♘e5+ 62 ♔g2 ♘d3 63 ♗e3 ♔g4 64 f3+ ♔f5 65 ♘c3 e5 66 ♘e4 ♘e1+ 67 ♔f2 ♘c2 68 ♔e2 ♘d4+ 69 ♗xd4 exd4 70 ♔f2 ♔e5 71 ♘c5 ♔d5 72 ♘d3 ♔c4 73 ♘e5+ ♔c5



Si 73 ... ♔d5 74 ♘g6 ganando.

74 ♔g2 ♔d5 75 ♘g6 d3 76 ♔f2 d2 77 ♔e2 ♔d4 78 ♘xh4 1-0

Todo esto está muy bien pero, como Leko indica en sus comentarios, Bareev tuvo en sus manos una buena oportunidad de mantener la desagradable clavada dominando al caballo blanco mediante:

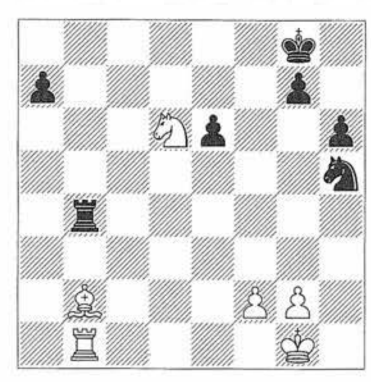
35 ...♖b7!!

Ahora el negro dispone de serias amenazas como ...a7-a5-a4-a3 y ...♘h5-f4-d3, recuperando la pieza en ambos casos. Para evitarlo las blancas pueden intentar huir con el caballo.

36 ♘d6

Se amenaza 37 ♘c4, tras lo cual las blancas consiguirían reorganizar su posición y explotar su ventaja material. Pero las negras pueden seguir dominando al caballo con otra extraordinaria jugada:

36 ... ♖b4!!



El caballo no tiene a dónde ir y la clavada persiste, por lo que el desenlace más probable sería de tablas por repetición de movimientos:

37 ♘c8 ♖b7 38 ♘d6 ♖b4

La *dominación* es una parte del pensamiento ajedrecístico que muchos jugadores menosprecian. A menudo, al analizar con jugadores que saben mucho más ajedrez que yo, he notado que no prestaban a este tema la atención debida y eso me ha proporcionado muchos puntos a lo largo de mi carrera.

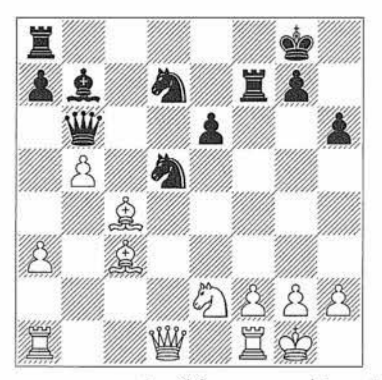
Ahora pasemos de *técnicas sobre el tablero* a *técnicas en nuestra cabeza*. Comenzaremos con una de las herramientas más importantes en el pensamiento ajedrecístico.

Invertir el orden de jugadas

Al comienzo de un torneo en Budapest, Esben Lund y yo estuvimos hablando sobre la inversión del orden de movimientos en distintas líneas tácticas como una posible e importante herramienta para pensar. En el transcurso del torneo se dieron situaciones que nos hicieron volver una y otra vez a esa idea. Más tarde se vio claramente la importancia que tendría para el juego práctico y a la hora de decidirse por una jugada. Esben me mostró la siguiente po-

sición como un ejemplo perfecto:

Timman - Unzicker
Olimpiada de Haifa, 1976



Juegan negras. ¿Cuál fue su combinación?

El negro dispone de una combinación, pero sus consecuencias no están del todo claras.

20 ... ♘e3! 21 ♗d4!

¡*Candidatas*! ¿Habíais previsto esta respuesta?

En cambio, si 21 fxe3 ♕xe3+ 22 ♔h1 ♕e4! 23 ♖g1 ♕xc4 y la presión en la gran diagonal es muy desagradable para el blanco, además del problema menor del peón. Creo que no está claro que el blanco consiga sostener su posición.

Obsérvese cómo de nuevo esta corta variante es una cuestión de *candidatas*, por ejemplo: 22 ... ♕h3? 23 ♘f4! (Jonathan Faydi) 23 ... ♖xf4 24 ♗xe6+! y las blancas están mejor. Así que, una vez más, si calculamos despacio y vemos 22 ... ♕e4 realmente ganamos tiempo.

21 ... ♘xd1 22 ♗xb6

Las negras querrían jugar ahora 22 ... axb6 23 ♗xe6 ♘b2 y quedarse con dos piezas por torre y un firme control de la casilla c5. Desafortunadamente, el blanco replicaría simplemente 23 ♖fxd1. Por ello el negro decidió recapturar con el caballo para obligar a su rival a tomar en e6.

22 ... ♘xb6

Y el juego se fue extinguiendo hasta firmarse el empate.

23 ♗xe6 ♘b2 24 ♖fc1 ♗d5 25 ♗xf7+ ♗xf7 26 ♘d4 ♘2a4 27 h3 a6 28 bxa6 ♖xa6 29 ♖ab1 ♖a7 30 ♖b4 ♔h7 31 ♘b5 ♖a5 32 ♖c7 ♗e8 33 ♘d6 ♗g6 34 ♖c6 ♘d7 35 ♖c7 ♘ab6 36 ♘c4 ♘xc4 37 ♖bxc4 ♘f6 38 ♖c3 ♗e8 39 ♖b3 h5 40 ♖bb7 ♗d7 41 ♖a7 ♖d5 42 a4 ♖d1+ 43 ♔h2 ♖d2 44 f3 ♖a2 45 h4 ♔g8 46 a5 ♔f8 47 ♖c5 ♔f7 48 ♖e5 ♔f8 49 ♔g3 ♗e8 50 ♖a8 ♔f7 51 ♖a7+ ♔f8 52 ♖b7 ♘d7 53 ♖g5 g6 54 ♖b4 ♗f7 55 ♔f4 ♘f6 56 ♖d4 ♔e7 57 g3 ♘d7 58 ♖b5 ♘f8 59 ♖e4+ ♘e6+ 60 ♔e3 ♖a3+ 61 ♔f2 ♖a2+ 62 ♔e3 ♖a3+ 63 ♔e2 ♖a2+ 64 ♔d3 ♔d6 65 ♖c4 ♗e8 66 ♖b6+ ♔d5 67 ♖c8 ♗d7 68 ♖g8 ½-½



¿Por qué no invertir el orden de jugadas?

22 ... ♘b2!! fue la mejora propuesta por Esben. Al invertir el orden de jugadas, el negro consigue la posición anhelada tras 23 ♗xe6 axb6, y queda con ventaja. Este ejemplo podría pertenecer al tema de la pieza "desesperada", ya que realmente hay unas cuantas piezas colgando. Igual que en los ejemplos del apartado anterior, el negro logra ventaja al salirse de la inútil secuencia de cambios y optar por no capturar inmediatamente el alfil.

Como he dicho anteriormente, una vez nos damos cuenta de la fuerza que tiene un cambio en el orden de jugadas en una variante normal, notamos enseguida la frecuencia con la que esta técnica permite crear combinaciones simples pero sorprendentes.

El siguiente ejemplo es uno de mis favoritos.

L.B. Hansen - Cámpora
Biel, 1991



¡Cambiemos el orden de jugadas!

La continuación natural sería 28 d5 seguido de 29 ♘e8+ ganando, pero el negro se puede defender con 28 ...♕xf6 y gana, así que el blanco decide cambiar el orden de jugadas.

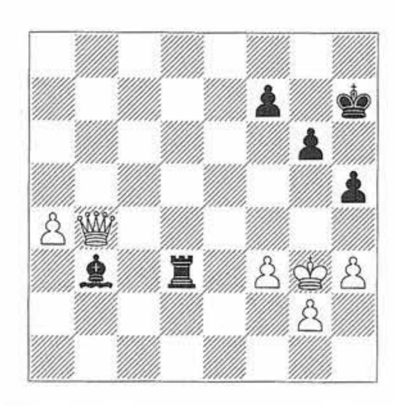
28 ♘e8+! ♔g8

28 ... ♖xe8 29 d5+ no es ninguna mejora para el negro. Tras 29 ...♕f6 30 ♕xf6+♔xf6 31 ♖xe8 no tiene ninguna chance de salvación.

29d5

Esta doble amenaza es decisiva.

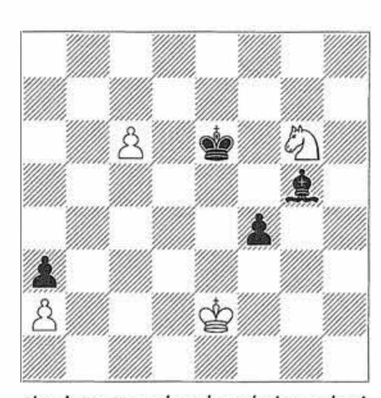
29 ... ♕xe8 30 ♖xe8+ ♖xe8 31 d6 ♖d8 32 ♕f6 ♖d7 33 a4 ♗e6 34 ♕d4 ♖b7 35 h3 a5 36 ♔h2 h5 37 ♕e5 ♖d7 38 ♔g3 ♔h7 39 f3 ♗b3 40 ♕b5 ♗e6 41 ♕e5 ♗b3 42 ♕xa5 ♖xd6 43 ♕b4 ♖d3



44 ♕b5 h4+ 45 ♔h2 ♖e3 46 a5 ♗e6 47 a6 ♖a3 48 ♕b7 ♖b3 49 ♕e7 ♖b5 50 a7 ♖a5 51 ♕xh4+ 1-0

Esta técnica es importante incluso en enfrentamientos entre jugadores fuertes, y pasarla por alto puede costar puntos:

Leko - Kasparov
Bled, 2002



¡Invirtamos el orden de jugadas!

Los apuros de tiempo impidieron a Peter Leko matar al gigante. La partida concluyó:

53 ♘e5?? ♗d8 54 ♘c4 ♔d5 ½-½

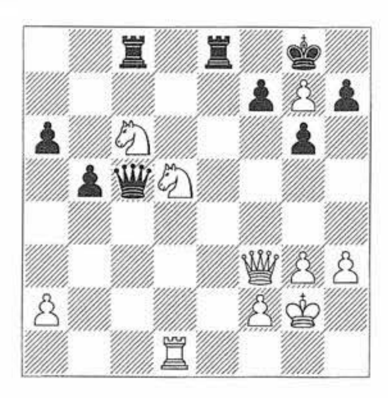
Finalizada la partida Leko no estaba demasiado molesto por haber dejado escapar la victoria, al considerar que el hecho de que hubiera tenido esta oportunidad ya había

sido cuestión de suerte. La variante 53 c7 ♔d7 54 ♘f8+ conduce solamente a tablas tras 54 ...♔c8!

Sin embargo, invirtiendo el orden de jugadas se evita esta maniobra defensiva y las blancas ganan mediante 53 ♘f8+! ♔d6 54 c7 ♔xc7 55 ♘e6+ y cae el alfil. La inversión del orden de jugadas es muy importante. ¡No olvides este recurso!

Tetenkina - Aagaard
Suecia, 20●3

En esta posición pensaba que cualquier línea llevaba a tablas, pero olvidé tener en cuenta la inversión del orden de jugadas. Si hubiese jugado 24 ...♖xc6 25 ♘f6+ ♖xf6 26 ♕xf6 ♕e7 27 ♕xa6 ♕e4+ 28 ♔g1 ♕f3 29 ♖f1 ♕f5, no habría perdido nunca. En cambio, como dicen los rusos, nadé como un hacha.



24 ... ♕xc6?? 25 ♘f6+ ♔xg7 26 ♕xc6!

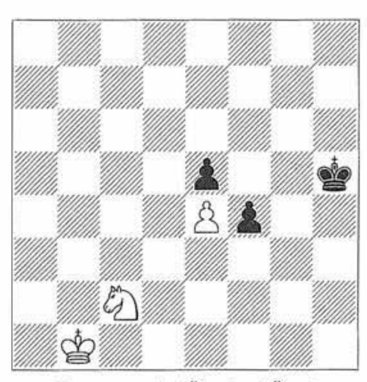
Es fácil pasar esto por alto. ¿Por qué cambiar damas cuando uno puede capturar una torre con jaque?

26 ... ♖xc6 27 ♘xe8+ ♔f8 28 ♘d6 ♖c2 29 a4 bxa4 30 ♖a1 ♔e7 31 ♘e4 ♖c4 32 ♔f3 f5 33 ♘d2 ♖c3+ 34 ♔e2 1-0

Comparación

A menudo tenemos dos (o más) opciones a nuestra disposición y debido al apuro de tiempo o a nuestras propias limitaciones, somos incapaces de calcularlas bien hasta el final. En esos casos, si se trata de variaciones sobre el mismo tema, puede ser muy útil compararlas entre ellas para tomar una decisión con más fundamento.

D. Blundell
1er premio, Dia●rammes. 1994



Comparad 1 ♘a1 y 1 ♘a3

Me gusta mucho utilizar este ejemplo para ilustrar la *comparación*. El blanco tiene que llevar su caballo a d2, desde donde defenderá el peón e4 y la casilla de coronación f1. Hay dos posibles rutas: ♘c2-a1-b3-d2 o ♘c2-a3-c4-d2. Es humanamente posible calcular las variantes, pero no es tan fácil tenerlas bajo control. Por eso es bueno poder disponer de la *comparación* como una herramienta adicional que nos ayude en nuestra evaluación.

1 ♘a1!

El rey blanco necesita la casilla c4 para ganar, como se desprende del análisis de la otra posibilidad:

1 ♘a3? f3 2 ♘c4 ♔h4! (para hacer tablas el negro sólo tiene que evitar la casilla minada g4; 2 ... ♔g5!? 3 ♔c2 ♔g4 4 ♔d3 f2

5 ♘d2 ♔f4 trasponiendo a una variante posterior, también bastaría) y ahora:

a) 3 ♔c1 ♔g3 4 ♔d2 f2 5 ♘e3 ♔f3 6 ♔d3 ♔g3 y el blanco no puede ganar.

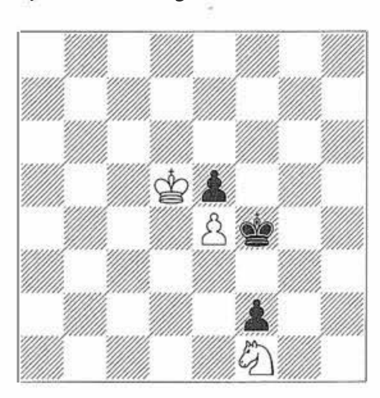
b) 3 ♔c2 ♔g4 4 ♔d3 ♔f4 5 ♘d2 f2 6 ♔e2 f1♕+ 7 ♔xf1 ♔e3 y el blanco no puede ganar.

c) 3 ♔b2 ♔h3! 4 ♔c3 (o 4 ♔b3 ♔g2 5 ♔c2 f2 6 ♘e3+ ♔f3 7 ♔d3 ♔g3 y el blanco no puede ganar.). 4 ... ♔g3! y el blanco está en zugzwang. Si el caballo estuviera en b3, ahora 5 ♔c4! ganaría sin discusión, como se puede ver tras 1 ♘a1.

1 ... f3 2 ♘b3 ♔g4 3 ♔c2 ♔g3

Si 3 ... ♔f4 4 ♔d3 ♔g3 5 ♔e3 ♔g2 6 ♘d2 f2 7 ♔e2 ♔g3 8 ♔f1 ganando.

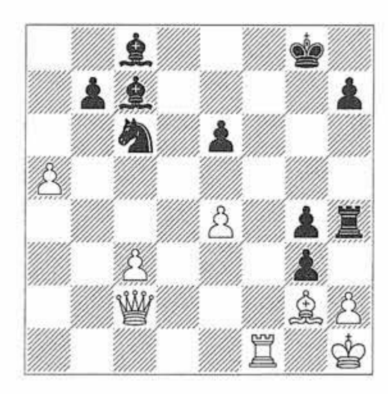
4 ♔c3 ♔g4 5 ♔c4 ♔g3 6 ♔d5 ♔f4 7 ♘d2 f2 8 ♘f1 y las blancas ganan.



En mi opinion, los estudios muestran varios temas de forma muy clara, pero se corre el peligro de que el estudiante llegue a pensar que los temas y métodos son irreales y sólo aparecen en el universo fantástico de los problemas artísticos, donde parece como si las piezas se movieran de forma distinta. Sin embargo, esto no es cierto. Los estudios tienen que ver con el ajedrez, igual que las novelas y las películas tienen que ver con la vida real. Son situaciones artificiales que se centran en los aspectos más intensos de nuestra exstencia.

El siguiente ejemplo está sacado del análisis de una partida en la que el negro podía haber llegado a la posición del diagrama.

Análisis de
Ponomariov - Al Modiahki
Las Vegas, 1999



La tentadora ...♖xh2+ puede esperar, ya que daría al rey blanco la posibilidad de escaparse por f1. En cambio, lo que debe hacer el negro es controlar g1 con el alfil. Esto se puede hacer desde a7 o desde c5. Para decidirse entre ♗d6 y ♗b8 hay que calcular una variante forzada y determinar dónde estará mejor situado el alfil.

31 ... ♗b8!

La casilla correcta, como muestra la siguiente variante:

32 ♖d1 ♗a7 33 h3

Forzada.

33 ... gxh3 34 ♕d3

Si 34 ♗f3 ♘e5 35 ♖d8+ ♔g7 y el blanco está indefenso ante ...♘xf3 y ...g2+.

34 ... hxg2+ 35 ♔xg2 ♖h2+ 36 ♔xg3

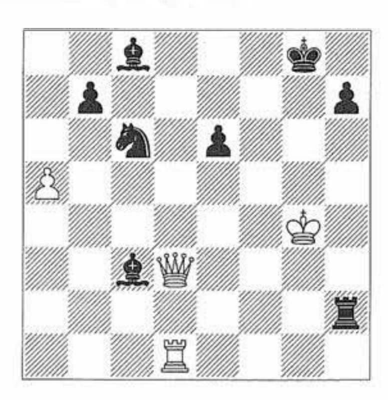


¡Esta es la diferencia!

36 ... ♗b8+!

Si el alfil estuviera en c5 no habría jaque en d6. Este tipo de cosas no se puede prever, pero se pueden razonar utilizando el *Método de la Comparación* como complemento a un cálculo preciso.Ahora el negro gana tras:

37 e5 ♗xe5+ 38 ♔g4 ♗xc3!



Y no hay defensa, por ejemplo:

39 ♕xc3 e5+ **40 ♔g5 ♔g7! 41 ♖d6 h6+ 42 ♖xh6 ♖xh6** y las negras ganarán el final.

La *comparación* también nos puede ayudar a tomar decisiones cuando nos estamos defendiendo. En esta posición las negras acaban de entregar una pieza y el blanco tiene serios problemas.

Karpov - Kasparov
Skellefteå, 1989



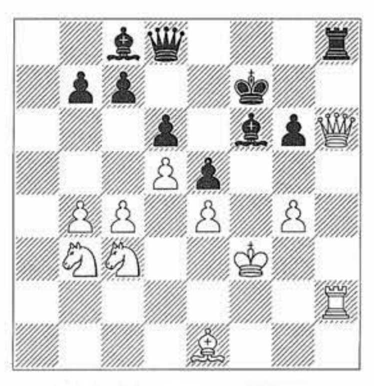
Comparad 29 ♖h1 y 29 ♖h2

Haga lo que haga el blanco, el negro va a considerar 29 ... hxg4 30 fxg4 f3+ 31 ♗xf3 ♘xf3 32 ♕h6+ ♔f7 33 ♔xf3 ♖h8. Viendo este plan se puede descubrir la diferencia entre las dos posibles jugadas de torre y evitar la derrota inmediata, que ahora mismo es el principal objetivo del blanco.

Si 29 ♖h1? hxg4 30 fxg4 (30 ♗h4 gxf3+ 31 ♗xf3 ♘xf3 32 ♗xf6+ ♕xf6 33 ♔xf3 g5 con fuerte ataque del negro, según Kasparov) 30 ... f3+! 31 ♗xf3 ♘xf3 32 ♕h6+ ♔f7 33 ♔xf3 ♜h8! ganando la torre y la partida por rayos X. Por eso el blanco jugó:

29 ♖h2! hxg4 30 fxg4 ♖h8

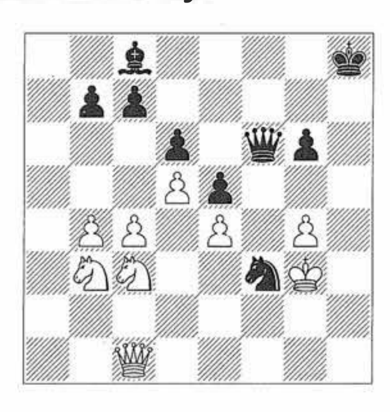
Ahora la variante anterior no es tan atractiva: 30 ... f3+ 31 ♗xf3 ♘xf3 32 ♕h6+ ♔f7 33 ♔xf3 ♖h8



La opción extra del blanco

34 ♕d2! es la sutil diferencia. Si la torre está en h2 las blancas pueden retirar la dama defendiéndola. Ahora probablamente esté mejor el blanco: 34 ... ♗g5 35 ♕g2 ♕f6+ 36 ♔e2 ♖xh2 37 ♕xh2 ♗xg4+ 38 ♔d3 ♕f1+ 39 ♔c2 ♕xe1 40 ♕h7+ y lo máximo a lo que aspira el negro es un jaque perpetuo tras 40 ... ♔f8 41 ♕xc7 ♕f2+ 42 ♔b1 ♕f1+ 43 ♔b2 ♕f2+, aunque el blanco podría seguir jugando a ganar con 44 ♔a3!? ♕a7+ 45 ♘a4! y ahora se verá por qué el rey debía ir a f8 y no a f6; de nuevo se trata de comparar: la única jugada negra es 45 ... ♗e7! defendiendo el peón dama y manteniendo la posición en pie por el momento.

31 ♗h4 f3+! 32 ♗xf3 ♘xf3 33 ♗xf6+ ♕xf6 34 ♖xh8 ♔xh8 35 ♔g3



35 ... g5?

Como Kasparov mostró más adelante, 35 ... ♔g8! 36 ♕e3 ♘d4 era la secuencia correcta para ganar, y ahora:

a) 37 g5 ♕h8!! y las negras ganan (Kasparov).

b) 37 ♘e2 ♘xe2+ 38 ♕xe2 ♕f4+ y el negro tiene clara ventaja. Una idea es 39 ♔h4 ♕h6+! 40 ♔g3 g5! y el negro ganará el peón "g" y la partida.

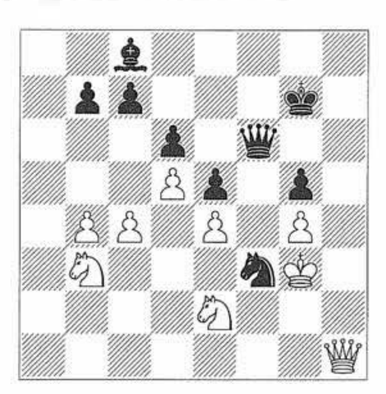
c) 37 ♘d2!? fue la sugerencia en ChessBase para salvar al blanco, pero no sirve: 37 ... ♘c2 38 ♕f3 ♕g5! (una mejora de Fritz) 39 ♘f1 ♘e1 40 ♕e2 ♕f4+ 41 ♔h3 ♘f3 42 ♕g2 ♘g5+ 43 ♔h4 ♘h7 44 ♘e2 ♕g5+ y el negro gana un peón.

36 ♘e2 ♔g7

Pero no 36 ... ♔h7?? 37 ♕f1! y las blancas ganan.

37 ♕h1

A 37 ♕f1 seguiría 37 ... ♗xg4! 38 ♕h1 ♘h2! y las negras ganan (Kasparov).



37 ... ♘d4?

37 ... ♘h4! aún habría apretado a las blancas, según Kasparov.

38 ♘bxd4 exd4 39 ♕d1! ♕e5+ 40 ♔f3 ♕f6+ 41 ♔g3 ♕e5+ 42 ♔f3 ♕f6+ ½-½

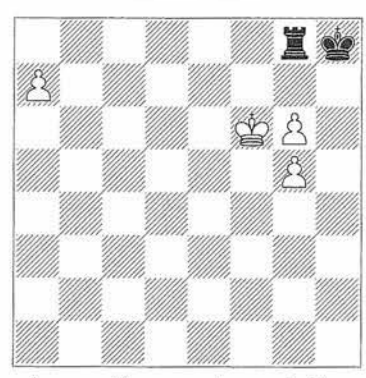
Eliminación

A lo largo de este libro he hablado de la *eliminación* como un tema importante, por ejemplo, en la partida Korchnoi-Vaganian de la página 44, y de hecho se trata de una técnica de pensamiento muy relevante, y además una de las más difíciles de adquirir.

Este es un ejemplo muy claro de una posición en la que es fácil encontrar las ju-

gadas correctas mediante un proceso de *eliminación*.

Y. Afek
Pfeiter JT, 1981



Juegan blancas y hacen tablas

1 g7+

El resto de jugadas legales se puede descartar rápidamente: 1 ♔f7 ♖g7+ o 1 ♔e6 ♔g7 o 1 a8♕ ♖xa8 2 g7+ ♔g8! y en todos los casos las negras se imponen sin problemas.

1 ... ♔h7 2 g6+

Lo mismo de antes. Si 2 a8♕ ♖xa8 3 g6+ ♔g8! y ganan. Esta línea se podía eliminar simplemente porque daba más opciones al adversario.

2 ... ♔h6 3 a8♕

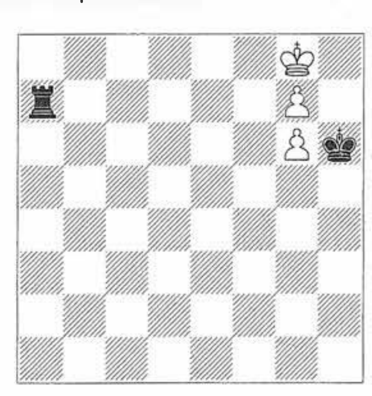
De nuevo la única jugada posible.

3 ... ♖xa8 4 ♔f7 ♖a7+

Hasta aquí se podia llegar simplemente eliminando el resto de opciones.

5 ♔g8!

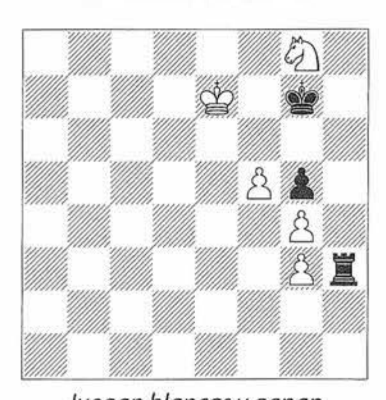
Esta había que encontrarla. De todas formas, como hasta aquí se podía calcular fácilmente sin tener que considerar otras opciones, no era tan complicado. De nuevo el *Método de Eliminación* bastaría para resolver el problema.



5 ... ♖xg7+ 6 ♔h8 ♖a7 7 g7 ♖xg7 ahogado.

En general, el *Método de Eliminación* suele funcionar muy bien en los estudios, sobre todo en los más sencillos como el que viene a continuación:

Y. Afek
Schach-Herold, 1983



Juegan blancas y ganan

1 f6+

Otras jugadas no tienen mucho sentido, aunque habría que calcular 1 ♘f6: 1 ... ♖h2 2 ♘e8+ ♔h6 3 f6 ♜e2+ 4 ♔f8 ♔h7 5 f7 ♖e3 y las blancas no pueden progresar.

1 ... ♔g6 2 f7

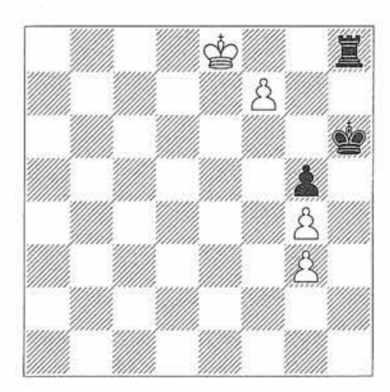
Otra vez las blancas carecen de alternativas serias. Si 2 ♔e6 ♖h1 3 ♞e7+ ♔h7 4 ♔fS!? (o 4 f7 ♔g7 S ♘f5+ ♔f8 y las blancas no aspiran a ganar) 4 ... ♔h6! y el negro hace tablas. Así que se puede eliminar esta variante.

2 ... ♖h7 3 ♘h6

La única tentativa, ya que 3 ♔e6 ♖xf7 4 ♘e7+ ♔g7 5 ♘f5+ ♔g6 es tablas.

3 ... ♔xh6 4 ♔e8 ♖h8+

Si 4 ... ♔g6 S f8♘+! y las blancas ganan, pero no 5 f8♕? ♖h8!! y tablas (6 ♔e7 ♖xf8 7 ♔xf8♔f6).



5 f8♖!

Otra vez era cuestión de eliminar opciones. En cambio, si S f8♕+? ♔g6! y las blancas no pueden ganar.

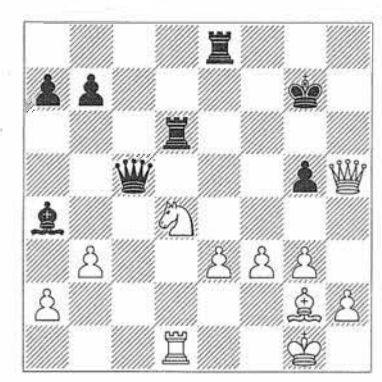
5 ... ♖h7

Si S ...♖xf8+ 6 ♔xf8 ♔g6 7 ♔e7 ♔g7 8♔e6 ♔g6 9 ♔e5 ganando el final de peones.

6 ♖f6+♔g7 7 ♖f7+ y las blancas ganan.

El siguiente ejemplo es más complejo y muestra cómo en una posición complicada el *Método de Eliminación* puede sernos muy útil, no para resolver todos los problemas, sino para facilitarnos el cálculo.

M. Gurevich - Mikhalevski
Amberes, 1999



Mueven las negras y se defienden

El negro estaba apurado de tiempo y perdió inmediatamente la partida. De haber tenido tiempo, lo que tenía que haber hecho era eliminar las distintas opciones. En esta posición se podía escoger entre varias líneas:

a) 28 ... ♖h8 29 ♕g4 ♗d7 30 ♕e4 ♖e8 31 ♕xb7 ♖xe3 (tras 31 ... ♔g8 parece que el blanco está mejor, pero no es del todo claro, así que nos guardamos esto para más adelante) y ahora el blanco ha de encontrar 32 b4! (y el negro también, evidentemente) y después de 32 ... ♕b6 33 ♕xb6 ♜xb6 34 bS las blancas tienen ventaja.

b) 28 ...♗d7 falla por la fuerte réplica 29 f4! y las negras sólo tienen 29 ... ♖xe3 30 ♕xgS+ ♕xgS 31 fxgS ♔g6 (ante ♘fS+) 32 ♗xb7 ♗g4 33 ♖d2 ♔xgS 34 ♗g2 y dado que aquí no se ve nada claro para el negro, la conclusión es que probablemente el blanco, con tres peones por la calidad, dispone de excelentes chances de victoria.

c) 28 ... ♖xe3 parece malo por 29 ♘fS+ ♕xf5 (el negro puede descartar enseguida 29 ... ♔f6 30 ♕h6+ ♔xfS 31 ♗h3+ ♔e5 32 ♕xgS mate) 30 ♖xd6 ♖e1+ 31 ♔f2



No parece muy prometedor para las negras, pero ahora 31 ... ♕c2+!! 32 ♔xe1 ♕c1+ 33 ♔f2 (33 ♖d1? ♕e3+ 34 ♔f1 ♗b5+ y mate) 33 ... ♕c5+ y las negras tienen jaque perpetuo. Si bien no ha sido un análisis sencillo, está claro que de las tres líneas que hemos examinado el negro debe decidirse por ésta.

No obstante, existe una cuarta variante que podía haber sido eliminada casi inmediatamente de la lista de *candidatas*.

28 ... ♖h6?

Esto pierde de inmediato.

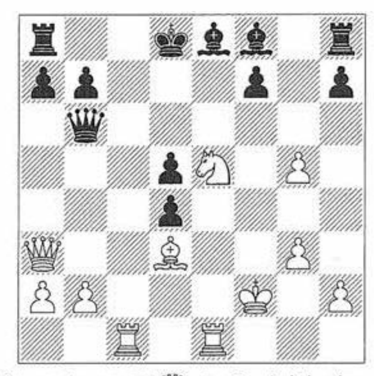
29 ♕g4

El alfil a4 está en el aire, y además las blancas amenazan 30 ♘f5+.

29 ... ♗d7?! 30 ♕xd7+ 1-0

Podría mostrar numerosas posiciones en las que solamente es posible una jugada pero, como el *Método de Eliminación* aparece a menudo en el libro, no creo que sea necesario. Voy a presentar solamente un ejemplo más de esta técnica.

Solak - Kozamernik
Ljubljana, 2003



El blanco juega 23 ♕a4. ¿Qué debe hacer el negro?

23 ♕a4!?

Evidentemente no se puede aceptar esta entrega de dama (23 ... ♗xa4 24 ♘xf7+ ♔d7 25 ♗f5+ ganando). El negro tiene otras muchas jugadas. Muchas se pueden descartar inmediatamente porque no tienen en cuenta la principal amenaza del blanco (suponiendo que el negro la vea), pero otras deben calcularse.

a) 23 ... ♕xb2+? 24 ♖c2! ♗xa4 (24 ... ♕xc2+ 25 ♕xc2!) 25 ♘xf7+ ♔d7 26 ♗f5 mate.

b) 23 ... ♕e6? 24 ♕b3 ♖b8 25 ♘c6+! y las blancas están mucho mejor.

Sin embargo, el negro tiene a su disposición dos buenas jugadas. Ambas son muy complicadas, así que parece una buena idea intentar refutarlas, y enseguida quedará claro cuál ofrece al negro las mejores chances.

c) 23 ... ♗c5!? 24 ♘xf7+! (esta combinación obliga a descartar esta variante) 24 ... ♗xf7 25 ♗f5 ♕c6! (hay que devolver la pieza; si 25 ... d3+? 26 ♔g2 ♕xb2+ 27 ♔h1 b5 28 ♕a5+ ♗b6 29 ♕a6 y para impedir el mate en c8 las negras tendrán que entregar la dama) 26 ♕xc6 bxc6 27 ♖xc5 ♗g6 28 g4 ♖f8 29 ♖e5 ♗xf5 30 gxf5 ♔d7 y el

final está bastante equilibrado.

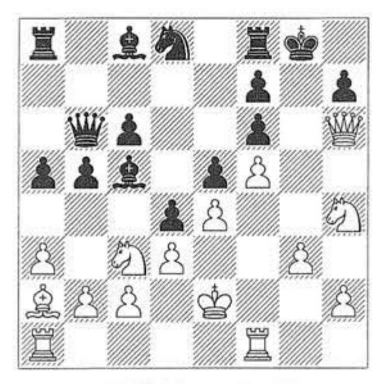
d) 23 ... ♗e7! obliga al blanco a retirarse con 24 ♕d1, tras lo cual las negras como mínimo no están peor. Es importante que ya no sirva 24 ♘xf7+ ♗xf7 25 ♗f5 por 25 ... ♗e8!. Esta es la principal diferencia respecto a 23 ... ♗c5, y por eso 23 ... ♗e7 es mejor. No hace falta que veamos más allá para concluir que 23 ... ♗e7 es claramente la mejor posibilidad del negro. Sin embargo, en la partida las negras no advirtieron la principal amenaza rival.

23 ... h6?? 24 ♕d7+! 1-0

Echad una nueva mirada a la posición

A menudo sucede que hacemos una lista de *candidatas* y las calculamos, pero las que hemos seleccionado no son correctas, bien porque no somos capaces de ver las correctas o bien porque cuando nos pusimos a buscarlas no comprendíamos la posición. El GM Krasenkov muestra un ejemplo muy claro de esta situación en su fantástico artículo *Wandering in the Jungle* (en el libro *Attack and Defence* de Dvoretsky y Yusupov).

Alexander - Marshall
Cambridge, 1928



Las blancas ganan

Krasenkov explica acertadamente que uno nunca pensaría en la jugada decisiva sin haber visto una variante sencilla antes. Incluso si esto sucede de forma tan rápida y natural que apenas somos conscientes de ello, realmente ése es el proceso que nos permite resolver el ejercicio.

El primer intento natural es 1 ♖f4 exf4 2 gxf4, pero el negro se puede defender con 2 ... dxc3. Ahora podemos mejorar esta variante.

Una idea es 1 ♘d5, pero tras 1 ... cxd5 2 ♖f4 exf4 3 gxf4 ♔h8 de pronto la dama negra defiende f6. Así que la jugada correcta es:

1 ♘a4!

Y las blancas ganan:

1 ... bxa4 2 ♖f4 exf4 3 gxf4

Y no hay defensa para el negro.

3 ... ♘e6 4 ♖g1+ ♘g5 5 ♖xg5+ fxg5 6 f6

No importa que las blancas también puedan ganar con otras jugadas más humildes como 1 ♘d1 o 1 ♕xf6.

En ocasiones, cuando sentimos que no hemos encontrado la mejor jugada de la posición, tenemos que ser capaces de volver al principio y buscar de nuevo. Esto puede deberse a varios motivos. Tal vez no estemos satisfechos con las líneas que hemos analizado, o veamos una forma de mejorarlas inmediatamente. Otra idea puede ser *invertir el orden de jugadas* o explotar ideas que hemos descubierto durante el análisis de las *candidatas* que seleccionamos al principio.

Se ha dicho injustamente de Kotov que intentaba hacer que la gente pensara como las máquinas. Yo mismo he cometido ese error. En realidad la cita es más o menos

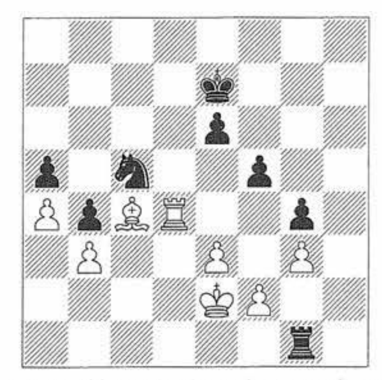
un chiste: "Botvinnik está trabajando mucho para conseguir que una computadora pueda jugar al ajedrez tan bien como un ser humano, así que yo voy a enseñar a los humanos a analizar con la precisión de una máquina" (el énfasis es mío).

No obstante, es cierto que Kotov tendía a pensar de forma muy mecanicista. Pretendía que retuviésemos en la cabeza varias *jugadas candidatas* al tiempo que buscábamos *candidatas* para replicar a otras *candidatas*. Esto suena bastante confuso, y lo es. Nadie puede gestionar tanta información de forma satisfactoria.

Sin embargo, Kotov tenía razón en un aspecto muy importante. Es necesario que organicemos nuestros pensamientos de forma que no calculemos lo mismo varias veces. He observado que éste es un rasgo muy común entre jugadores más débiles, es decir, gente como yo o que está por debajo de mí en el ranking mundial. Tendemos a repetir una y otra vez el principio de una variante de cuatro jugadas antes de empezar a analizar. Probablemente existen varias explicaciones para este fenómeno, pero es un hábito muy malo y lo abordaremos en el Capítulo 5, que trata de *Visualización* y *Cálculo con Escalones*, un tema importante al que le he dedicado un capítulo aparte.

En el siguiente ejemplo el negro ha superado por completo a su rival y se encuentra a las puertas de un final ganador, pero un análisis insuficiente le impidió encontrar la *jugada candidata* que le habría dado una cómoda victoria. La posición también ilustra una práctica común en el ajedrez, que ya he mencionado y que cito varias veces a lo largo de este libro: el *Método de Eliminación*.

Naes - Raetsky
Taastrup, 2002



¡Encontrad la mejor jugada para el negro!

Contra 38 ... ♘e4!? las blancas han preparado una fortaleza mediante 39 ♖xe4 fxe4 40 ♔d2. La idea es que el negro no puede activar fácilmente su rey, pero si logra entregar la calidad en c4 ganará el final de peones gracias a que aún tiene el tiempo ...e6-e5. Por ello el blanco debe intentar colocar su alfil en d1, para asegurarse el empate.

El negro podría intentar calcular las variantes hasta el final para ver si el blanco consigue mantener o no su fortaleza. En realidad, no lo consigue: 40 ...♖b1 41 ♔c2 (si 41 ♔e2 ♖c1! ganando, ya que no es posible ♗c4-e2) 41 ... ♖a1 42 ♔d2 (si 42 ♗e2 ♖a2+ 43 ♔d1 ♖b2 y ganan) 42 ... ♖a2+ 43 ♔e1 ♖b2 44 ♔f1 ♔f6 (el rey negro se prepara para defender todos los peones antes de la maniobra final) 45 ♔e1 ♔f5 46 ♔f1 ♖b1+ 47 ♔g2 (si 47 ♔e2 ♖c1! ganando) 47 ... ♖c1 48 ♗e2 ♔g5 y las blancas están en zugzwang. Si mueven el alfil, 49 ... ♖c3 gana más o menos en el acto, mientras que si 49 ♔h2 viene 49 ... ♖c2 y se acabó.

Sin embargo, como señaló acertadamente Raetsky tras la partida, todo eso requería demasiado cálculo para un ser humano con tan sólo cinco minutos en el reloj. Por ello, para evitarlo realizó una jugada sencilla con la que estaba muy disgustado al finalizar la partida.

38 ... ♖b1?? 39 ♖d1!

Esto bastaba para que eliminásemos de nuestros cálculos la última jugada del negro.

39 ... ♖b2+ 40 ♖d2 ♖b1 41 ♖d1 ♖b2+ 42 ♖d2 ♖xd2+ 43 ♔xd2 ♔d6 44 ♔e2 ♔e5 45 ♔d2 ♔f6 46 ♔e2 ♔g5 47 ♔d2 ♘e4+ 48 ♔e1 e5 49 ♗d5 ♘c5 50 ♔e2 f4 51 e4 ♔f6 52 ♔d2 ♔e7 53 ♔e2 ♔d6 54 ♔d2 ♘d7 55 ♔d3 ♘f6 56 ♗f7 ♔c5 57 ♗g6 fxg3 58 fxg3 ♘g8 59 ♗f5 ♘f6 60 ♔e3 ♔d6 61 ♔d3 ♘h5 62 ♗xg4 ♘xg3 63 ♗f3 ♔c5 64 ♔e3 ♘f1+ 65 ♔d3 ♘g3 66 ♔e3 ½-½

El razonamiento de Raetsky era adecuado, pero su ejecución incorrecta. Eliminó 38 ...♘e4 por la posibilidad de la fortaleza, al no estar seguro de si podría penetrar o no en ella. Tengamos en cuenta que una cosa es lo que veamos en el análisis y otra muy distinta lo que se puede hacer sobre el tablero.

Se puede alegar que debería haber descartado rápidamente 38 ...♖b1 por 39 ♖d1 (jugada que obviamente se le escapó) y jugar en cambio 38 ... ♘e4, ya que en ese caso al menos existen chances de victoria sin ningún riesgo, en tanto que después de 38 ... ♖b1 la partida se dirige inevitablemente hacia el empate.

Sin embargo, como el propio Raetsky indicó después de la partida, el negro disponía de una jugada mucho más fuerte, que probablemente sólo se podía encontrar después de haber visto los defectos de 38 ... ♖b1 y 38 ... ♘e4; 38 ... ♖c1! servía para ganar sin demasiadas complicaciones. Si Raetsky hubiese buscado ideas nuevas en la posición antes de realizar su jugada, y no después de la respuesta de su adversario, la habría encontrado. Por otra parte, no hubiera hecho 38 ...♖b1 de haber previsto 39 ♖d1, sino que hubiese empleado una parte de los valiosos minutos que le quedaban en encontrar la mejor jugada de la posición.

Intentad comprender qué pretende hacer el adversario

Una idea importante en ajedrez, que no deberíamos olvidar nunca, es que hay que tener en cuenta las intenciones del adversario. Como no somos computadoras, nuestros rivales pensarán igual que nosotros, y harán jugadas sustentadas en ideas. En el siguiente ejemplo, el blanco juega 12 e4 y el negro no parece entender cuál es la idea de las blancas contra la réplica más evidente.

Partida nº 12
Raetsky - Jakobsen
Apertura Inglesa A32
Taastrup, 2002

1 d4 ♘f6 2 c4 c5 3 ♘f3 cxd4 4 ♘xd4 a6 5 ♘c3 e6 6 g3 ♕c7 7 ♗g2!? ♕xc4!? 8 ♗f4 ♘c6 9 ♘b3!? ♕b4 10 0-0 d5 11 ♖e1!? ♗e7 12 e4 d4

12 ... dxe4 13 ♗c7!? e3 14 ♖xe3 0-0 15 h3 ♘a7 16 ♖c1 ♘b5 17 a3 ♘xc3 18 ♖cxc3 con ataque, Kasparov-Kramnik, Moscú (partida rápida) 2001.



Parece que las negras están preparadas para algo como esto:

a) 13 a3 ♕b6 14 ♘a4 ♕a7 15 ♗c7?! (15 ♖c1!? e5 16 ♖xc6 bxc6 17 ♗xe5 con compensación es igualmente posi-

ble) 15 ... b5 16 ♘b6 ♕xc7 17 ♘xa8 ♛b7 con clara ventaja negra.

b) 13 e5 dxc3 14 bxc3 ♕b6 15 exf6 con juego complicado.

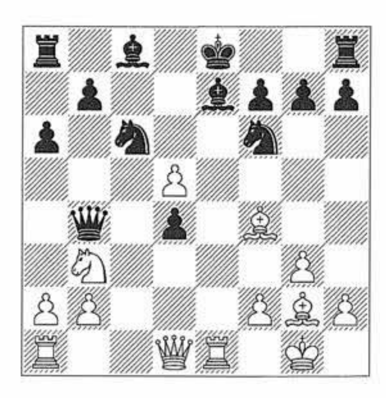
13 ♘d5!

Esta era la intención del blanco. *Normalmente, cuando pensamos que nuestro rival está haciendo jugadas malas, pero no logramos captar sus ideas, es porque nosotros no nos estamos enterando de lo que pasa.* Esta jugada sorprendió al negro pero, si hubiera prestado atención, la habría encontrado inmediatamente.

13 ... exd5

Si 13 ... ♘xd5 14 exd5 exd5 15 ♗xd5 ♗e6 16 ♗xe6 fxe6 17 ♕h5+ g6 18 ♕g4 y el blanco estaría un poco mejor.

14 exd5



14 ... ♘d8?

El negro va a la deriva. Esta es una muestra del pensamiento convencional: como instintivamente el negro quiere aferrarse a su pieza de ventaja, analiza las jugadas erróneas. En cambio, tras 14 ...♗g4 15 ♕d3 ♘xd5 16 ♗xd5 ♗e6 (si 16 ... ♖d8 17 ♕e4 con ataque) 17 ♗xe6 fxe6 18 ♖xe6 0-0 19 ♖c1 el blanco solamente está un poco mejor.

15 d6

Incluso la rara 15 ♕xd4 era posible: tras 15 ... 0-0 16 d6 ♗xd6 17 ♗xd6 ♕xd4 18 ♘xd4 ♜e8 19 ♝e7 el blanco tiene clara ventaja.

15 ... ♘e6 16 dxe7 ♕b6

Si 16 ... ♛xe7 17 ♘xd4 0-0 18 ♘xe6 ♗xe6 19 ♗d6 ganando, o 16 ... ♘xf4 17 gxf4 ♘g8 18 ♘xd4 ♘xe7? 19 ♘c6! y las blancas ganan.

17 ♖c1

17 ♗e5!? ♔xe7 18 ♗xd4 ganaría también.

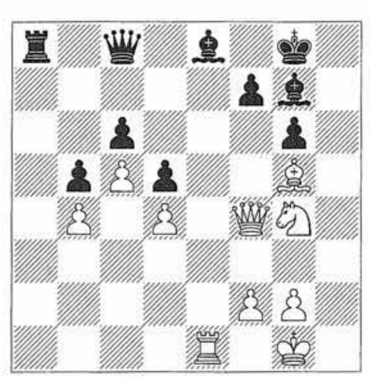
17 ... ♔xe7 18 ♗c7 ♕a7 19 ♘xd4 ♔f8 20 ♘xe6+ ♗xe6 21 ♕d6+ ♔g8 22 ♖xe6 1-0

Profilaxis

Un aspecto importante dentro de la comprensión de los planes de nuestro rival es nuestra reacción a ellos, la forma de enlazar esta reacción con nuestros propios planes y deseos. Las obras de Mark Dvoretsky, a las que sigo haciendo referencia a pesar de que a mucha gente le parecen demasiado difíciles, están llenas de *profilaxis*. Al entrenar a jugadores como Yusupov, que pasó de ser un talento normal a hallarse sólo por debajo de Kasparov y Karpov, ponía un énfasis especial en la *profilaxis*. Esta palabra tan formal hace referencia a un concepto muy fácil de entender. Simplemente consiste en prestar atención a las ideas del rival e incorporarlas a nuestro proceso de toma de decisiones. Esto no quiere decir que tengamos que emplear toda nuestra energía en impedir que nuestro rival lleve a cabo sus planes. A veces lo haremos, pero otras veces podemos ignorar esos planes, y muy a menudo podemos complicarle la vida al tiempo que seguimos con nuestros planes.

En el siguiente ejemplo el blanco querría jugar 30 ♘f6+ ♗xf6 31 ♗xf6, pero el negro aún logra sostener su posición con 31 ... ♕f5! 32 ♕h4 ♕h5 y aunque el blanco está mejor, no es fácil obtener una victoria directa.

Beliavsky - Brøndum
Copenhague, 2002



¡Las blancas ganan!

30 ♖e5!!

Al impedir la idea defensiva del negro, el ataque blanco se torna rápidamente decisivo.

30 ... ♗d7

El negro no puede hacer nada para defenderse. Tras 30 ... ♗xe5 31 dxe5 ♖a1+ 32 ♚h2 f5 33 ♘f6+ ♔f7 34 ♕h4 ♕a8 35 ♕h7+ ♔e6 36 ♘h5 el ataque sobre las casillas negras sería decisivo.

31 ♘f6+ ♔f8 32 ♖e1! 1-0

Las negras no poseen una respuesta satisfactoria contra la amenaza ♕d6 mate, por lo que decidieron abandonar.

Saber lo que pretende hacer el adversario es una información muy útil: al ajedrez juegan dos personas, y a menudo el jugador que muestra una mayor comprensión de lo que realmente está sucediendo en el tablero es el que se marchará a casa con el punto en el bolsillo.

Visualización y Cálculo con Escalones

Como jugador, y también como entrenador, la experiencia me ha demostrado que la mayor diferencia entre un aficionado y un Gran Maestro en lo que respecta al cálculo consiste en que el aficionado vuelve a calcular las mismas variantes una y otra vez. Un buen ejemplo de esta situación se puede ver en mi libro *Inside the Chess Mind* (Everyman 2004), que narra el experimento realizado con ocho jugadores de diversa fuerza y un programa informático (*Fritz 8*) a los que se mostraron las mismas diez posiciones. Estas son las reflexiones de un talentoso aficionado, Ivo Timmermans, que por entonces tenía un Elo de 2250, ante una de las posiciones.



Ivo, como el resto de los participantes humanos en el experimento, examinó esta posición a la vez que hablaba por un micrófono. Estos fueron sus pensamientos:

"Las últimas jugadas deben haber sido ... d4 y e5, así que veamos... El blanco tiene un peón de menos. Tiene tres piezas menores en juego, y el negro solamente una, el caballo de f6.

¿Cuál es la idea del negro?

Existen algunos problemas en la posición. Por ejemplo: si se abre la columna "d", la respuesta ♗xf7+ podría convertirse en un problema en algún momento. Si el caballo de f6 mueve, el ♘h4 estaría colgando.

El blanco está a punto de enrocar, mientras que las negras aún necesitan otro tiempo. Por tanto, probablemente ese es uno de los objetivos del negro: poner el rey en seguridad. Pero antes voy a comprobar las *jugadas candidatas*. Ambos caballos están tocados.

Una jugada posible es 1 ... dxc3. Otra *candidata* es 1 ... ♗b4. Otra es 1 ... ♕a5, pero no tengo claro que sea buena. 1 ... ♕e7 no tiene muy buena pinta después de 2 0-0. En ese caso 2 ... dxc3 3 exf6 y el desarrollo blanco es total.

Vamos a empezar por 1 ... dxc3. Podría haber otras *candidatas* como 1 ... ♕b6, pero empecemos por las más normales.

1 ... dxc3 2 ♗xf7+ ♔xf7 3 ♕xd8 cxb2, amenazando ...♗b4+. De acuerdo...

1 ... dxc3 2 ♗xf7+ ♚e7 3 exf6+ y algo grave, supongo. De acuerdo...

1 ... dxc3 2 ♗xf7+ ♔xf7 3 ♕xd8 cxb2 – eh, ¿3 ....♗b4 directa?. No, creo que tomaré en b2. Toma, toma... Si ...♗b4+ sigue ♕d2 y

...♗xd2+ y todo está en orden. No parece lo más apetecible. Las blancas toman en f6 y la estructura negra es horrible, así que esto no debe ser bueno. (No tengo claro qué línea estaba mirando ahora Ivo exactamente. Tal vez 2 ♕xd8+; véase la siguiente reflexión).

Así que tanto 2 ♗xf7+ como 2 ♕xd8+ dan ventaja al blanco. Entonces, ¿jugar 1 ... ♗b4? Interesante. Al menos ya no existe la amenaza ♗xf7+ si tomo en c3. Por tanto, el blanco no puede huir de la clavada. Puede tomar en f6, enrocar o jugar ♕b3 ... Si 2 ♛b3 es posible incluso 2 ...♘d5 3 ♗xd5 ♗xc3+ y ahora quedarían tocadas las piezas de d5 y h4 y me podría enrocar. Así que 2 ♕b3 no es peligrosa. Probablemente seguiría 2 0-0 dxc3 3 exf6 0-0 y ahora no puede... Bueno, puede jugar 4 fxg7, sí, la posición es mala.

1 ...♗b4. Vale, por ejemplo mueve 2 0-0 y yo juego 2 ...0-0 3 exf6. Vale no es muy...

1 ...♗b4 2 0-0 dxc3 amenaza cambiar damas. 3 ♕xd8+ ♔xd8 4 exf6. Y ahora puedo jugar... Mmm... Voy a volver atrás otra vez.

1 ...♗b4 2 0-0 dxc3 3 ♕xd8+ ♔xd8 4 exf6.

Podría jugar 4 ... gxf6 en esta línea. O 4 ... ♗e6, pero el blanco sigue estando mejor.

Entonces tal vez me gustaría jugar algo más activo como 1 ...♘g4.



Veamos, ahora el caballo está en el aire en h4. ¿Qué hace contra 1 ... ♘g4? Salvar el caballo de h4, pero no moviéndolo a f5. Puede jugar 2 ♕f3, amenazando... Porque ahora no es posible 2 ... ♕xh4 por 3 ♕xf7+.

2 ...♕xh4 3 ♛xf7+ ♔d8. A ver, otra vez.

1 ... ♘g4. Vale, si juega 2 ♘f3 o algo así, yo jugaría 2 ... ♗b4 seguido de enroque, sin problemas. O quizás jugaría 2 ...♗c5.

2 ♘e4 ♗b4+, y se llega a una posición bastante normal. Las negras siguen con peón de más, así que...

1 ... ♘g4. La crítica puede ser 2 ♕f3 ♕xh4 3 ♕xf7+ ♔d8 y ahora tal vez 4 h3, o 4 e6 o 4 ♘e4. El negro debería aguantar en esta posición. Si el caballo se va de c3 tenemos un jaque en b4. Y luego vendría ♖f8.

Así que 1 ...♘g4.

Veamos, 1 ...dxc3 no sirve. 1 ...♗b4 lleva a una mala posición. 1 ...♘g4 parece buena, es una línea muy aguda, pero probablemente el negro puede sobrevivir al ataque. Como el blanco no puede enrocar directamente, siempre se puede devolver una pieza con ...♕xf2+ si no nos gusta la posición. Probablemente el negro sobrevive aquí. ¿Alguna otra *candidata* que no haya visto?

1 ...♗e7 también es interesante. Esta no la había visto.

1 ...♗e7 con idea de 2 exf6 ♗xf6 y los dos caballos están colgando.

A 3 ♘f3 sigue 3 ... dxc3. Si 3 ♕e2, tras 3 ... ♔f8 el rey siempre puede escapar por g8 y h7.

1 ...♗e7 2 ♘e4 ♘xe4. Si 2 0-0 0-0 sin arruinar la estructura de peones. Sí, esta jugada

me gusta. Vamos a comprobar solamente que no falla por la táctica. 2 exf6 ♗xf6 3 ♘e4 ♗xh4 y viene 4 ♗f4, quizá en combinación con ♘d6+, pero simplemente 4 ... 0-0 y no hay peligro. A ver, vamos a comprobar solamente.

1 ... ♗e7 2 exf6 ♗xf6. Otra idea es 3 ♕f3 porque f7 está tocado, pero entonces 3 ... 0-0. Vale, y si 4 ♘e4 ♗xh4 5 ♕h5. Esto puede dar cierta iniciativa. Pero siempre puedo jugar...

De acuerdo, se acabó el tiempo.

Mi primera elección es 1 ... ♗e7 y la segunda 1 ... ♘g4.

La jugada correcta es 1 ... ♞g4!, pero eso ahora no nos importa. Lo que espero que hayáis notado es cómo Ivo repetía las mismas variantes una y otra vez, sólo para considerar la posición al final de una pequeña secuencia forzada. Esto es bastante habitual entre los aficionados, y, evidentemente, una forma muy poco eficaz de calcular. Jonathan Tisdall ha escrito un libro para hacer pensar a los lectores, *Improve your Chess Now!* En él presenta un Método de Entrenamiento que, en cierto modo, puede ser útil a cualquiera que se enfrente exactamente a este problema. Se trata de usar *escalones*. No entraré en detalles acerca del método de Tisdall, sino que remito a su libro a aquéllos que estén interesados (es una obra muy recomendable). En cambio, me gustaría utilizar su idea a mi manera, del modo que me parece más productivo: no sólo como una técnica de entrenamiento, sino para eliminar cálculo innecesario.

Cuando calculo utilizo esta técnica para evitar volver constantemente al principio, a examinar de nuevo las variantes. Esto no significa que nunca vuelva a revisar las líneas, pero cada cosa tiene su momento y su lugar, y no hay que estar revisando todo el rato. Veamos un ejemplo práctico de cómo se usaría idealmente este método de calcular con *escalones*, aunque en la partida ¡ni mucho menos lo hice así!

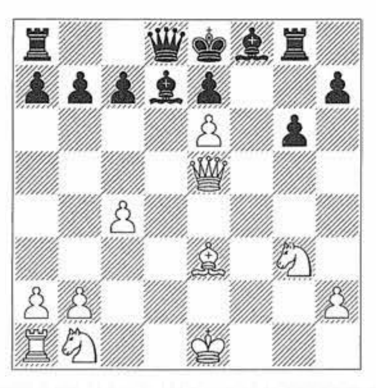
Partida nº 13
Lilja - Aagaard
Defensa Alekhine B03
Copenhague, 1989

1 e4 ♘f6 2 e5 ♘d5 3 d4 d6 4 f4 dxe5 5 fxe5 ♘c6 6 ♗b5 ♗d7 7 ♗xc6?! ♗xc6 8 c4?

Esta maniobra del blanco parece prometedora: cuando el caballo negro se vaya, las blancas van a jugar 9 d5. Desgraciadamente el negro dispone de una defensa activa.

8 ... ♘e3! 9 ♗xe3 ♗xg2 10 ♘e2 ♗xh1 11 ♘g3 ♗c6 12 d5 ♗d7 13 e6 fxe6 14 ♕h5+ g6 15 ♕e5 ♖g8 16 dxe6

La compensación por la calidad se está agotando. Podría fingir que ambos protagonistas de esta partida estábamos practicando un ajedrez muy profundo, y que el blanco había sobreestimado la compensación que tendría aquí. Pero no se trataba de eso: sencillamente a mi rival se le escapó 8 ... ♘e3 y después intentó arreglarlo todo lo que pudo.



Intentad calcular las consecuencias de 16 ... ♗g7!?

Pero pasemos al tema que nos ocupa: *escalones*. En la continuación de la partida aparecen varias jugadas que son claramente forzadas, y que se pueden encontrar fácilmente si examinamos las variantes e identificamos las ideas correctas en cada momento.

Hayáis o no intentado analizar mi jugada (16 ...♗g7), intentad ahora seguir el resto de la partida en vuestra cabeza y centrémonos especialmente en las posiciones que nos sirven de *escalón* para ir avanzando.

16 ... ♗g7!?

Lo más sencillo para el negro era algo como 16 ...♗c8 17 ♘c3 ♗g7 18 ♕e4 ♗xc3+ 19 bxc3 ♕d6, que serviría para ganar sin muchas dificultades, pero la textual también es muy fuerte. El negro entrega una pieza y gana a cambio el peón de b2 (y también la torre de a1, pensaba yo).

17 exd7+ ♕xd7

Esta posición es el primer *escalón* en nuestro cálculo. Si fijáis esta posición en vuestra mente podréis seguir varias líneas de cálculo a partir de ella en lugar de volver a la posición original tras 16 ... ♗g7. En ocasiones, en especial cuando empecéis a usar esta técnica, necesitaréis actualizar de tanto en tanto la posición que os sirve de *escalón* porque vuestra visión no es del todo clara.

Aquí hay que buscar una respuesta al sacrificio del negro. Sólo hay una jugada que ofrezca al blanco chances de resistir.

18 ♕e4!

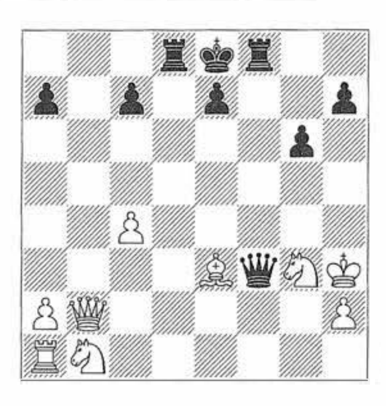
La única esperanza del blanco de no quedarse simplemente con dos calidades de menos consiste en amenazar el peón de b7. Por supuesto había que encontrar 18 ♕e4, y no era tan fácil porque se trataba de una jugada del adversario.

18 ... ♗xb2!

De otra forma la combinación negra que se ha iniciado con 16 ...♗g7!? no tendría ningún sentido, así que realmente esta posición no nos sirve de *escalón*. Buscar una jugada fuerte en cada movimiento no requiere exactamente que visionemos en nuestra mente la posición que funciona como *escalón*. Pero sí será necesario cuando empecemos a calcular variantes.

19 ♕xb7 ♖d8 20 ♕xb2 ♕d1+ 21 ♔f2 ♖f8+ 22 ♔g2 ♕f3+ 23 ♔h3

Pero no 23 ♔g1?? ♖d1+ y mate.



Aquí no haría falta calcular mucho más: tras 23 ... ♕xe3 el negro recupera la pieza con clara ventaja. Esto podría bastar para decantarse por esta variante en lugar de 16 ... ♗c8. Subjetivamente dependería de si el negro prefiere conservar la iniciativa o defenderse con más material. Sin embargo, objetivamente sería cuestión de cuál de las dos líneas es más fiable. Como 16 ... ♗c8! no requiere mucho cálculo, debe preferirse esta jugada. Si fuese menos clara, dejaríamos en este momento nuestro cálculo de 16 ...♗g7.

Sin embargo, ahora tenemos una nueva posición para calcular, y no tenemos que jugar necesariamente la sencilla 23 ...

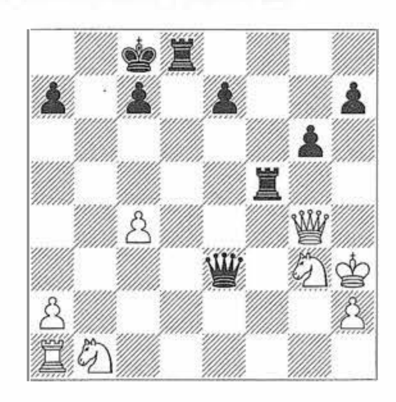
♕xe3, aunque previamente hubiéramos concluido con ella nuestros cálculos. Ahora es la hora de mejorar la variante.

23 ... ♖f5!

Se amenaza mate inmediatamente con ...♜h5, lo que obliga al blanco a buscar una defensa. De nuevo esta posición podría ser útil como *escalón*. El blanco sólo tiene una posibilidad.

24 ♕h8+ ♔d7 25 ♕d4+ ♔c8 26 ♕g4 ♕xe3

Ahora las negras recuperan una de las dos piezas entregadas y las blancas no pueden defenderse. Este sería el momento para colocar otro *escalón* en nuestro cálculo en la jugada 23. El blanco dispone de varias opciones y sería necesario calcularlas todas para escoger entre 23 ... ♕xe3 o 23 ... ♖f5. Aquí nos centraremos únicamente en la continuación de la partida.



27 a4

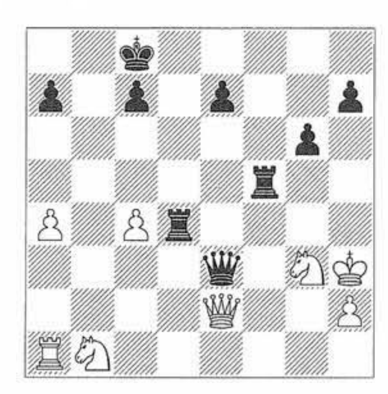
El blanco pretende poner en juego su torre. Había que examinar también las alternativas para asegurarse de que no salvaban al blanco:

a) 27 ♕e2 ♖e5! 28 ♕xe3 ♜xe3 y el blanco no puede desarrollar su flanco de dama sin perder una pieza. A continuación el negro impondrá cómodamente su ventaja material.

b) 27 ♛e4 ♖e5! 28 ♕a8+ ♔d7 29 ♕h1 ♖f8 con ataque ganador para el negro.

27 ... ♖d4 28 ♕e2

No 28 ♖a3? ♕h6+.



Las negras rematan la partida

28 ... ♖h4+!!

Un bonito sacrificio para arrastrar al rey blanco a campo abierto.

29 ♔xh4

Si 29 ♔g2 ♖f2+ 30 ♕xf2 ♖xh2+ 31 ♔xh2 ♕xf2+ 32 ♔h3 ♕b2 y ganan.

29 ... ♕h6+ 30 ♘h5 ♖xh5+ 31 ♔g4 ♖h4+ 32 ♔g3 ♕g5+ 33 ♔f2 ♖xh2+ 34 ♔e1 ♜xe2+

Era más precisa 34 ... ♕c1+ 35 ♕d1 ♕e3+ con mate en el siguiente movimiento, pero de todas formas el negro ganó fácilmente.

35 ♔xe2 ♕e5+

Y las blancas abandonaron poco después.

El cálculo con *escalones* está muy relacionado con la capacidad de enfocar y visualizar. Se puede objetar que hace falta mejorar la capacidad de visualizar antes de poder usar esta técnica. Sin embargo, creo que es como la discusión sobre la gallina

y el huevo: ¿a quién le importa quién fue primero si podemos comernos un pollo?

El siguiente ejemplo muestra cómo el negro fue incapaz de visualizar correctamente la posición, lo que le hizo errar gravemente y pasar de una posición magnífica a un medio juego complicado.

Hebden - Aagaard
Port Erin, 2003



Juegan negras: ¿16 ... Cb6 o 16 ... 0-0?

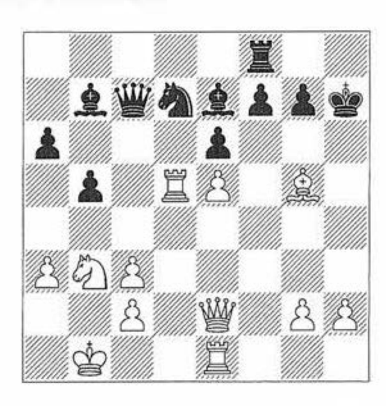
16 ... 0-0?

Lo que pasó fue que no conseguí mantener en mi cabeza la posición que me servía de *escalón.*

Era mucho más fuerte 16 ... Cb6, que habría impedido el posterior contrajuego blanco. Después de, por ejemplo, 17 Ca5 Aa8 18 Dd2 0-0 19 e5 dxe5 20 fxe5 Cfd5 21 Axe7 Dxe7, el negro está casi ganando. Ahora el blanco logra evitar lo peor por medio de una pequeña combinación que implica un sacrificio de calidad.

17 e5! dxe5 18 fxe5 Cd5 19 Axh7+! Rxh7 20 Txd5

Había visto esta posición pero no logré evaluarla correctamente. De haber estado en un estado de forma razonable y haber sido capaz de fijar la posición en mi cabeza mientras buscaba *candidatas,* habría visto que mi idea, 20 ... Axg5, no servía por 21 Dd3+ y las blancas ganan. Así las cosas, tuve que aceptar jugar una posición con alfiles de distinto color y chances bastante equilibradas en la que mi rival, un Gran Maestro, me superó en medio de un apuro de tiempo mutuo.

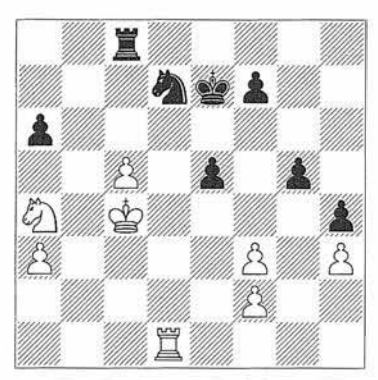


20 ... Axd5 21 Axe7 Te8 22 Ab4 Rg8 23 De3 f6 24 Ad6 Dc4 25 exf6 Cxf6 26 h3 a5 27 g4 Tc8 28 Ae5 Cd7 29 Ad4 Dc7 30 Dg5 e5 31 Cc1 exd4 32 Dxd5+ Rf8 33 Df5+ Cf6 34 g5 d3 35 gxf6 1-0

Un elemento importante del uso de escalones en el cálculo es la búsqueda de candidatas al final de la variante, de igual manera que al principio de ella. De esta forma se ve que la variante no termina ni mucho menos en ese punto, sino que continúa unas jugadas más adelante.

En el siguiente ejemplo las blancas calcularon correctamente las primeras jugadas, pero luego, por algún motivo, erraron al evaluar la posición final. Dado que el conductor de las piezas blancas es un fuerte Gran Maestro, es difícil entender cómo pudo suceder así, pero suele deberse a una evaluación demasiado superficial de la posición final, basada sobre todo en *asunciones.*

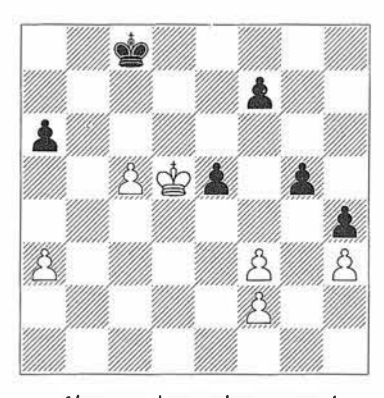
Brynell - Hellborg
Helsingborg 2002



¿Pueden ganar las blancas?

El blanco tiene un peón pasado en la columna "c", pero el negro defiende bien las casillas adyacentes y no se ve la manera de que el caballo de a4 llegue a ser útil. Por ello es tentador forzar el cambio de todas las piezas y entrar en un final de peones. Sin embargo, es necesario calcular con exactitud ese final.

49 ♖xd7+? ♔xd7 50 ♘b6+ ♔c7 51 ♘xc8 ♔xc8 52 ♔d5



¡Ahora golpean las negras!

Todo esto era absolutamente forzado. La jugada del blanco era la única que tenía sentido, y ahora parece que esté ganando.

Si hubiese tomado esta posición como *escalón*, el blanco habría visto que el negro tiene una idea, y solamente una, que le da contrajuego. Simplemente mirando el diagrama probablemente seáis capaces de ver rápidamente la solución. Así que, para haceros una idea de la utilidad de calcular con el apoyo de *escalones*, imaginad que eso os permitiría ver vuestras opciones con tanta facilidad como si estuviéseis mirando un diagrama.

52 ... f5!

El final de peones está totalmente perdido. Las blancas no pueden evitar que el peón "h" corone.

53 f4!?

Un bonito intento. Si 53 ♔xe5 g4 54 fxg4 fxg4 55 ♔f4 gxh3 56 ♔f3 ♔c7 el blanco se quedará enseguida sin jugadas.

53 ... exf4 54 ♔e5 g4 55 hxg4 h3! 0-1

No se puede parar el peón. La última esperanza del blanco era 55 ... fxg4 56 ♔xf4 h3 57 ♔g3 ♔c7 58 f3 y tablas.

La conclusión es que en realidad las blancas no podían mejorar su posición y debieron conformarse con el empate, como hubiesen comprobado usando *escalones* para calcular.

El cálculo de variantes largas

A veces nos vemos obligados a calcular variantes largas. En esos casos, hay algunas técnicas que pueden ayudarnos a ser más exactos. Por ejemplo, la que acabamos de ver en el apartado anterior. También es importante tener claro que debemos buscar *candidatas* al final de las variantes forzadas, igual que al principio. Una tercera idea es que debemos calcular las variantes forzadas, hasta el final. Las posiciones en las que hay un montón de táctica no se pueden evaluar, se deben calcular. El ejemplo que viene a continuación analiza desde el punto de vista del negro qué hay que calcular después de que el blanco haya pues-

to a prueba su posición.

Partida nº 14
Riazantsev - Arbakov
Gambito de Dama Aceptado D27
Voronezh, 2003

1 d4 d5 2 c4 dxc4 3 ♘f3 ♘f6 4 e3 e6 5 ♗xc4 c5 6 0-0 a6 7 ♗d3 ♘c6 8 ♘c3 cxd4 9 exd4 ♗e7 10 ♗g5 0-0 11 ♖c1 b6 12 ♖e1 ♗b7 13 ♗b1 ♖c8 14 a3 ♖e8 15 ♕d3 g6 16 ♗h6 ♖c7 17 ♗a2 ♖d7 18 ♖cd1 b5 19 b4 ♗f8 20 ♗g5 ♗e7 21 d5!?



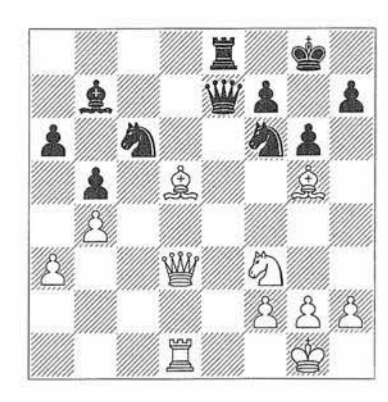
Una reacción natural. No obstante, en sus comentarios para Informator, Riazantsev no ofrece una visión exacta de la posición. Era mejor 21 ♕e3! para 22 ♕f4, y no es fácil encontrar cómo mejorar la posición del negro.

Después de la textual el negro debería empezar a seleccionar sus *candidatas*. Hay dos que saltan a la vista inmediatamente: las dos posibles capturas en d5, de caballo y de peón. Pero deberíamos buscar también otras opciones menos convencionales, para ver la posición como es en realidad y no a través del prisma de nuestras ideas preconcebidas. En la partida, Arbakov no tuvo éxito en esta tarea y Riazantsev no debió prestar atención a estas posibilidades adicionales en sus comentarios.

21 ... ♘xd5?!

Es muy comprensible que Riazantsev considere correcta esta jugada. Pero miremos la posición con los ojos de un defensor del bando negro. Hay que calcular algunas líneas:

a) 21 ... exd5? se puede descartar enseguida porque las blancas disponen de una respuesta temática bien conocida por ambos jugadores: 22 ♖xe7! ♕xe7 23 ♘xd5 ♖xd5 24 ♗xd5. Esto es forzado y hemos llegado a nuestro primer *escalón*. Se puede evaluar esta posición como peligrosa para el negro y simplemente pasar a buscar otras opciones y ahorrar tiempo. Pero también se podría investigar un poco más...



El análisis de variantes no forzadas como 24 ... ♖d8 25 ♕b1 ♘a5 26 ♖e1 ♕d6 27 ♕a1! (y el blanco está mucho mejor) nos convence rápidamente de que el negro ha de buscar algo más directo. Sin embargo, a 24 ... ♘e5 sigue 25 ♘xe5 ♗xd5 26 ♖e1 y la iniciativa está claramente en poder del blanco. Riazantsev da la siguiente variante para ilustrar los peligros de la posición negra: 26 ... ♗b7 27 ♕f1 ♔g7 28 ♖e3 ♕e6 29 ♕a1 ♕f5 30 ♗h6+! ♔xh6 (si 30 ... ♔g8 31 h3! con la imparable amenaza 32 ♘g4!) 31 ♘xf7+ ♔g7 32 ♘d6 y las blancas ganan. En la partida no sería necesario ver todo esto para tener la impresión

de que el negro tiene problemas. Es más bien algo que deberíamos analizar después para conocer mejor la posición y aprender de nuestros errores (en ese caso descubriríamos que, aunque el negro no está cómodo, 26 ... ♗b7 no es ni mucho menos forzada y las negras no tienen por qué sucumbir).

Una vez descartada 21 ... exd5, sería fácil analizar un poco 21 ... ♘xd5 y jugarla en cuanto veamos que al menos no es peor (*Eliminación*). Si no hubiera otras opciones, pues sí, pero deberíamos echar un nuevo vistazo a la posición y decidir si estamos realmente obligados a entrar en esas variantes creadas por el blanco. Hay una clavada en la columna "d" contra la dama blanca, y aunque no habría que sobreestimarla, se trata de un aspecto importante de la posición.

En sus comentarios, Riazantsev no menciona una jugada que me parece una seria alternativa. Las negras podían haberse ahorrado un montón de problemas si se hubieran salido de la amenaza de dxe6 y exf7+ mediante:

b) 21 ... ♔g7! y el blanco no tiene un camino fácil para continuar su ataque.



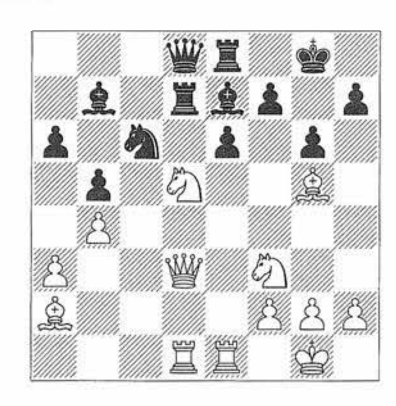
b1) 22 ♗xf6+ ♗xf6 23 ♘e4 no parece dar nada al blanco. Tras 23 ...exd5 24 ♘c5 ♖xe1+ 25 ♖xe1 ♖c7 26 ♘xb7 ♖xb7 el juego está igualado, ya que si 27 ♗xd5?? ♖d7! el blanco pierde como mínimo un peón.

b2) 22 ♕e3 (22 ♕d2 exd5 traspone en la mayor parte de las variantes) 22 ... exd5! (pero no 22 ... ♘xd5? 23 ♘xd5 exd5 24 ♗h6+ ♔g8 25 ♘g5! y la amenaza 26 ♘xf7! obliga a las negras a entregar la calidad con 25 ... ♖f8) 23 ♗xf6+ ♗xf6 24 ♕xe8 ♗xc3 25 ♖e2 d4 y el negro tiene buen juego por la calidad.

Para ver todo esto tendría que habérsenos ocurrido primero 21 ... ♔g7 y darnos cuenta de que el negro puede realmente mejorar su posición en muchas variantes. Esto no es nada sencillo pero, como veremos más adelante, era forzado tarde o temprano para salvar la partida.

No obstante, no todo está absolutamente perdido para el negro.

22 ♘xd5



22 ... ♗xg5

22 ... exd5 23 ♗xd5 ♗xg5 24 ♖xe8+ ♕xe8 25 ♘xg5 ♘e5 26 ♕h3 traspone a la partida. Contra la curiosa 23 ... ♞b8 sólo haría falta ver 24 ♗xf7+! ♔xf7 25 ♘e5+ y no parece que el negro vaya a sobrevivir. Sólo tenemos que echar una ligera ojeada a las opciones negras para advertir enseguida que esta posición es mucho más difícil que

la de la partida. Por ejemplo: 25 ... ♔g8 26 ♘xd7 ♗xg5 27 ♕b3+ ♔g7 28 ♕c3+ y las blancas ganan de muchas maneras, como 28 ... ♔h6 29 ♘e5! ♕c8 30 ♘f7+ ♔h5 31 ♕g7! y el ataque es decisivo.

23 ♘xg5

23 ♘f6+?! ♗xf6 24 ♕xd7 ♕b8! daría al negro una compensación adecuada por la calidad. Era necesario ver esto antes de elegir el orden de jugadas con 22 ... ♗xg5.

23 ... exd5

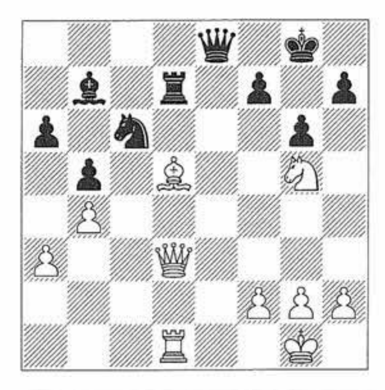
Otra decisión sencilla. Por supuesto, deberíamos buscar alternativas, pero en este caso son fáciles de descartar:

a) 23 ... ♕xg5 24 ♘f6+ y el negro no logra suficiente compensación por la calidad.

b) 23 ... ♘b8!? (de nuevo veremos enseguida que es mejor que el negro no intente esto) 24 ♘xf7! ♔xf7 (si 24 ... ♖xf7 25 ♘f4! y el blanco tiene una estructura muy superior) 25 ♕f3+ ♔g8 (o 25 ... ♔g7 26 ♕c3+ ♔f7 27 ♘e3 y el blanco está claramente mejor) 26 ♘f6+ ♔h8, y ahora sólo haría falta ver líneas sencillas como 27 ♖xd7!? ♘xd7 (27 ... ♗xf3 28 ♖xh7 mate) 28 ♕xb7 ♘xf6 29 ♕f3, para convencernos de que esto es malo para el negro (aunque me gusta bastante la sugerencia de Riazantsev 27 ♗d5! con clara ventaja, ya que si 27 ... ♗xd5?, 28 ♕c3 y las blancas ganan).

24 ♖xe8+ ♕xe8 25 ♗xd5

Hemos alcanzado otra posición crítica. El negro debe hacer su lista de *candidatas* y, como es habitual, conviene apartarse de las ideas convencionales; pero antes, ¿por qué no considerar la jugada más evidente de la posición?



¿Cómo puede defenderse el negro?

25 ... ♘e5

La respuesta del blanco es forzada.

26 ♕h3

26 ♕b3? ♗xd5 27 ♖xd5 ♘c4! 28 ♖d1 ♕e2 29 ♖f1 ♕xf1+ y las negras ganan; esto no es difícil de calcular. En realidad, tras 27 ... ♘c4! el negro no necesita ver más allá: es evidente que ya no estará peor.

26 ... h5

Forzada. Si 26 ... ♖xd5 27 ♕xh7+ ♔f8 28 ♖xd5 ♘f3+ 29 ♘xf3 ♗xd5 30 ♕h8+ ♔e7 31 ♕e5+ y el blanco tiene un sano peón de ventaja y se dispone a ganar el final.

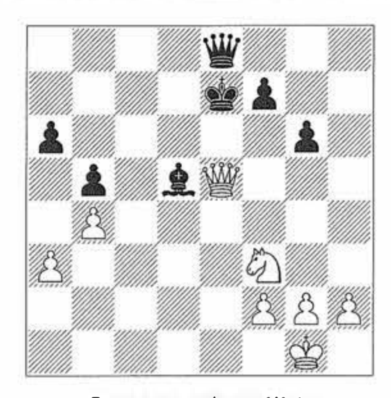


Diagrama de análisis

Pero antes de meternos en la textual es importante detenernos un momento y ver los recursos de que dispone nuestro ad-

versario en la posición. De haberlo hecho habríamos descubierto una continuación muy fuerte para el blanco.



27♕xd7!!

No es una verdadera entrega de dama, pero igualmente resulta espectacular.

27 ... ♕xd7 28 ♗xf7+ ♕xf7 29 ♘xf7 ♘xf7

Si 29 ... ♔xf7? 30 f4 y las blancas ganan.

30 ♖d7 ♗c8 31 ♖c7 ♗f5 32 ♖c6

Y el blanco ganó cómodamente este final. Las negras podían y debían haber calculado todo esto con precisión. Desgraciadamente Arbakov no está realmente interesado en el cálculo. Su fuerza se basa en su talento natural y, por ello, destaca en partidas semirrápidas, en las que no necesita disciplina. En ajedrez clásico ha logrado llegar a un nivel normal de Gran Maestro apoyándose únicamente en su talento, pero no más arriba. En este caso no bastaba con talento. Sencillamente, su rival calculó más que él.

32 ... ♔g7 33 ♖xa6 ♗c2 34 f4 ♘h6 35 ♔f2 ♘g4+ 36 ♔g3 ♘e3 37 ♖b6 ♗d3 38 ♔f2 ♘d5 39 ♖d6 ♗c4 40 ♔f3 ♘c3 41 ♔e3 ♘b1 42 ♖a6 ♗b3 43 ♔d3 ♔f7 44 ♔d4 ♗a4 45 ♔e5 ♔g7 46 ♖a7+ ♔h6 47 ♔f6 ♘xa3 48 ♖a8 ♔h7 49 ♔g5 ♘c2 50 ♖a7+ ♔g8 51 ♔xg6 ♔f8 52 f5 ♗b3 53 ♖a8+ ♔e7 54 f6+ ♔d7 55 ♖b8 ♔c6 56 ♖c8+ ♔d6 57 ♖c3 1-0

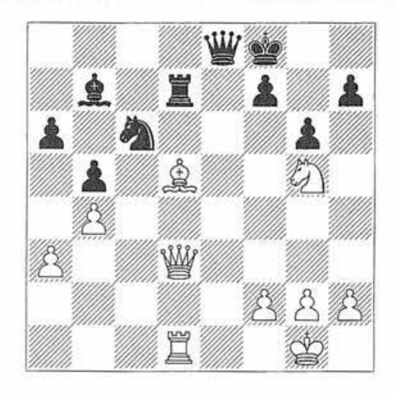
La conclusión es que 25 ... ♘e5?! fue un error. Probablemente esto es lo primero que habríamos visto al calcular, incluso antes de seleccionar todas las *candidatas*, y nos hubiera llevado unos pocos minutos. Pero, como acabo de explicar, no es probable que Arbakov empleara siquiera esos minutos en su jugada.

En algún momento al negro le tocaría listar sus *candidatas*.

a) 25 ... ♘xb4? no sirve por 26 ♕h3 h5 27 ♗xf7+! y las blancas ganan; si 26 ... ♔g7 27 ♕xh7+ ♔f6 28 ♕h6 y 29 ♘h7+.

b) 25 ... ♔g7? sería otra idea: el rey se sitúa en una casilla negra para evitar ♗xf7+. Sin embargo, enseguida salta a la vista una fuerte continuación del blanco: 26 ♕c3+ ♕e5 (si 26 ... ♘e5 27 ♘xf7! gana peón) 27 ♕h3! ♘b8! (normalmente nos derrumbaríamos al llegar a esta posición y no veríamos siquiera este recurso; pero hoy tenemos un buen día y vemos 27 ... ♘b8! y esperemos que también veamos las chances de nuestro rival) 28 ♕xh7+ ♔f8 29 ♕h6+! ♕g7 (forzada, ya que 29 ... ♔g8 30 ♗xf7+ ♖xf7 31 ♖d8+ conduce al mate, y si 29 ... ♔e7 30 ♘f3! ♖xd5 31 ♖e1 ganando) 30 ♕xg7+ ♔xg7 31 ♗b3 y las blancas se quedan con peón de más.

Por tanto, 25 ... ♔g7 es muy tentadora, pero un simple cálculo determina rápidamente que no es buena. No obstante, probablemente nos habría servido para descubrir una nueva idea nada evidente, que habría salvado la partida: 25 ... ♔f8!



Esta es, de hecho, la única jugada. El negro esquiva los dos incómodos jaques (en f7 o c3) y todas las variantes forzadas que le ponen en apuros. Por supuesto, las blancas pueden capturar el peón de torre, pero no es tan tentador como parece. Tras 26 ♘xh7+ ♔g7 27 ♘g5 ♘e5 el negro ha conseguido jugar 25 ...♘e5 y 25 ... ♔g7 a costa de un insignificante peón, y las blancas tienen problemas, por ejemplo: 28 ♕e4 (o 28 ♕h3 ♗xd5 29 ♕xh7+ ♔f6 30 ♕h6 ♔e7 31 ♕h4 f6) 28 ...f6 29 f4 fxg5 30 fxe5 ♕d8 ganando pieza. Por tanto, el blanco debería optar por algo más prudente como 26 ♕b1, a lo que podría seguir 26 ...♕e7 y las negras no tienen problemas.

En realidad la jugada más peligrosa es 26 f4!, que plantea fuertes amenazas. Los análisis podrían concluir que en el fondo la posición negra no tiene salvación; por ejemplo, las blancas ganarían el final tras 26 ...♕d8 27 ♘xh7+ ♔g7 28 ♘g5 ♘xb4 29 ♕c3+ ♕f6 30 ♕xf6+ ♔xf6 31 ♘e4+ ♔e7 32 axb4 ♖xd5 33 ♖xd5 ♗xd5 34 ♘c5, pero al menos el blanco tendría dificultades para imponerse. Tal como fue la partida, el negro perdió sin oponer una resistencia real.

Este es también un ejemplo de pensamiento lateral aplicado al ajedrez. Las variantes forzadas favorecían al blanco, y el negro simplemente se resignó a seguirlas. Habría sido más apropiado buscar opciones alternativas y esquivar las intenciones del blanco.

Organizar el cálculo de variantes largas

Una de las preguntas más difíciles en la teoría del cálculo es: ¿qué hay que calcular primero? En las obras de Mark Dvoretsky se da solamente la respuesta válida para la posición que se está tratando; con todo, Dvoretsky recomienda que, si tenemos una opción muy tentadora, la examinemos antes de buscar otras alternativas, aunque sólo sea para satisfacer nuestra curiosidad. Lejos ha quedado el consejo de Kotov de listar las *jugadas candidatas* y analizarlas una a una, y durante el análisis ir buscando *jugadas candidatas* contra cada una de nuestras *jugadas candidatas*. Este tipo de pensamiento mecánico es horrible y poco apropiado para los humanos, aunque puede ser útil.

Personalmente, no creo que se pueda dar una respuesta válida a la pregunta planteada. Un jugador experimentado sabrá lo que se debe calcular y lo que no. A menudo analizaremos primero lo más relevante y después lo accesorio. Lo importante es recordar que no hay que analizar porque sí, sino solamente analizar lo pertinente para tomar una decisión.

En la siguiente partida se dieron un montón de posiciones interesantes en las que había que tomar decisiones que implicaban todo tipo de técnicas de cálculo. Los jugadores protagonistas no lo hicimos demasiado bien, pero es posible que se pueda aprender mucho de esta partida.

Partida nº 15

Aagaard - I. Andersen

Gambito de Dama Rehusado D32

Copenhague, 1991

1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 c5 4 cxd5 cxd4?!

Este gambito no es bueno, aunque en ocasiones puede llevar a partidas interesantes.

5 ♕a4+ ♗d7 6 ♕xd4 exd5 7 ♕xd5 ♘c6 8 e3 ♘f6 9 ♕b3 ♗c5 10 ♘f3 ♕e7 11 ♗e2 0-0-0 12 ♗d2 ♗f5 13 0-0 g5 14 ♖fd1 g4 15 ♘d4!

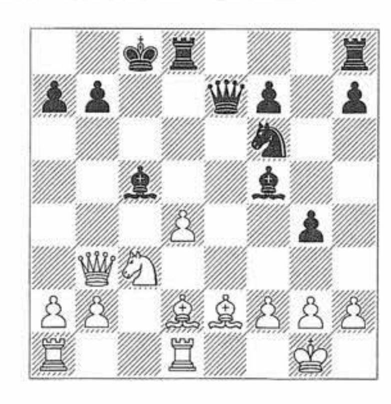


Esta era la idea del blanco. Al devolver el peón conseguirá abrir la posición del rey negro y, de esta forma, obtener ventaja. Es el momento de seleccionar las *candidatas*. No parece que 15 ... ♗d7 tenga mucho sentido, así que solamente hay que considerar las tres posibles capturas en d4. Una vez decidido esto, hay que calcularlo todo con precisión.

En un momento crítico como éste, lo más importante es ordenar correctamente las jugadas que tenemos que calcular. Lo más lógico es empezar por la más evidente, ya que si funciona se podrían eliminar enseguida las otras alternativas, sin tener que calcularlas en profundidad.

a) 15 ... ♗xd4? 16 exd4 ♘xd4 es probablemente la línea más clara por donde empezar. Pero se puede descartar rápidamente, porque tras 17 ♕c4+ ♕c7 (si 17 ... ♘c6 18 ♘b5! y las negras no tienen jugada) 18 ♕xc7+ ♔xc7 19 ♗f4+ ♔c8 20 ♖xd4! ♖xd4 21 ♗e5 y las blancas ganan material. Esta variante no es muy complicada, y si se calcula con suficiente cuidado, bastaría con un par de minutos para darse cuenta de que no hay que mirar nada más en esa dirección. Es una línea tan evidente que podría ser tentador volver una y otra vez a ella. No obstante, aunque podría ser conveniente volver otra vez más tarde, ahora es el momento de seguir adelante y calcular las otras dos opciones. La elección entre el sacrificio de calidad o la línea más pasiva dependerá del estilo, la personalidad y los gustos del jugador.

b) 15 ... ♘xd4 16 exd4 y ahora:



b1) 16 ... ♗xd4? fracasa por la brillante combinación 17 ♘b5!! (pero no 17 ♕c4+? ♕c5! y el negro se salva) 17 ... ♕xe2 (17 ... ♗c5 18 ♕c4 ganando) 18 ♘xd4 ♖xd4 19 ♕c3+ ♕c4 20 ♖dc1!! y las blancas ganan, ya que tras 20 ... ♕xc3 21 ♗xc3! el "pincho" gana como mínimo una torre.

b2) 16 ... ♖xd4! 17 ♖ac1 ♔b8 (si 17 ... ♖hd8? 18 ♗e3 ♖xd1+ 19 ♘xd1! ganando) 18 ♘b5 ♖xd2 19 ♕g3+ ♗d6 20 ♘xd6 ♖xd1+ 21 ♖xd1 ♔a8 y, al menos, las negras no pierden inmediatamente. Al calcular las tres *candidatas* por orden, probablemente el lector llegará a una conclusión: esta variante es la mejor. En la partida las negras optaron por la entrega de calidad.

15 ... ♖xd4?! 16 exd4 ♘xd4 17 ♕c4 b5!?

Esta era la idea del sacrificio negro. El blanco no tiene elección.

18 ♘xb5 ♘xe2+

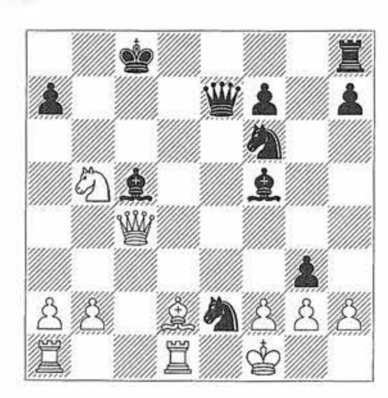
18 ... ♗e6 19 ♕d3 ♗f5 no fuerza las tablas por repetición de movimientos, aunque objetivamente tal vez no sea peor que la textual. Las blancas disponen de un sacrificio de dama bastante fuerte, 20 ♕xd4, y de una combinación ganadora: 20 ♘xa7+ ♕xa7 21 ♕a6+ ♕xa6 22 ♗xa6+ ♔b8 23 ♗f4+ ♔a7 24 ♗e5.

19 ♔f1?

Siempre conviene pararse un momento cuando las jugadas parecen demasiado obvias. En este momento las blancas echan por tierra una posición ganadora por no detenerse un segundo. En cambio, tras 19 ♔h1! ♔b8 20 ♖e1 las negras estarían totalmente perdidas; ésta es la variante que debió haber visto el negro para descartar 15 ... ♖xd4.

Ahora el segundo jugador dispone de un fuerte contrajuego.

19 ... g3!



De no ser por esta jugada las negras no tendrían nada, pero ahora se hace patente que el rey blanco no está nada seguro en f1. ¿Qué hacer ahora?

20 ♗f4

Resulta que objetivamente tanto 20 ♗f4 como 20 hxg3 conducen al empate, pero en la partida las negras tienen que mostrar sus cartas, lo que hace preferible la posición blanca.

A 20 hxg3 seguiría la fuerte réplica 20 ... ♘g4! 21 ♕xe2 ♕xe2+ 22 ♔xe2 ♖e8+ y ahora:

a) 23 ♔f1? ♗d3+ 24 ♔g1 ♗xf2+ 25 ♔h1 ♖e5 y las negras ganan.

b) 23 ♔f3 ♘e5+ 24 ♔f4 ♗d7! 25 a4 a6 26 ♘c3 ♘g6+ 27 ♔g5 ♖e5+ 28 ♔f6 ♗d4 29 ♔g7 ♖h5+ 30 ♔g8 ♘e7+ 31 ♔f8 (no 31 ♔xf7?? ♖f5+ 32 ♔xe7 ♗c5 mate) 31 ... ♘g6+ con jaque perpetuo.

c) 23 ♗e3!? ♘xe3 24 fxe3 ♖xe3+ 25 ♔d2 ♖xg3 y las negras tienen un juego excelente por la calidad y no tienen por qué perder el final. Con todo, es la única variante en la que las blancas pueden intentar lograr ventaja.

En realidad yo descarté 20 hxg3 por 20 ... ♘xg3+ 21 fxg3 ♘g4 creyendo que era ganador para el negro, pero con 22 ♘d4!! (señalada por Thomas Ernst) las blancas ganan fácilmente. Este tipo de recurso táctico defensivo resultó útil más adelante, como se verá a continuación en mi partida contra Hofmann.

20 ... ♘xf4 21 ♘d6+

21 ♕xf4 ♗g4 22 f3 ♖e8! con iniciativa del negro. No hace falta calcular demasiado para rechazar la posición del blanco. Una posible continuación sería 23 ♖e1 gxh2 24 ♕xh2 ♗e6 25 ♖xe6 fxe6 26 ♖c1 ♔b7 27 b4

♘g4! 28 ♕g3 ♘e3+ 29 ♔e2 ♘f5 30 ♕e5 ♗d6 31 ♘xd6+ ♘xd6 y al final ganarán las negras.



21 ... ♔b8?

El negro deja escapar sus opciones por no utilizar la imaginación. Aparentemente no hay más jugadas pero, como hemos visto a menudo anteriormente, las jugadas que parecen más sencillas son las erróneas. En la partida no vi forma de ganar tras 21 ... ♕xd6!! 22 ♖xd6 gxh2 23 ♕xc5+ ♔b8; de hecho, como máximo hay jaque perpetuo.

22 ♘xf5!

22 ♕xf4? parece peligrosa, pero las negras tienen 22 ... ♗g4! 23 f3 (si 23 ♘f5+ ♕c7! y todas las piezas blancas están en el aire: no hay que olvidar la amenaza ...gxh2) 23 ... ♘h5!! 24 ♕xg4 ♕e3 25 ♘e4 ♘f4 y las negras ganan.

22 ... ♕e4 23 ♕xe4 ♘xe4 24 hxg3

El blanco ya puede relajarse. El final es ventajoso para él.

24 ... ♘e6 25 f3 ♘f6 26 b4 ♗b6 27 ♖ac1 h5 28 a4 a6 29 a5

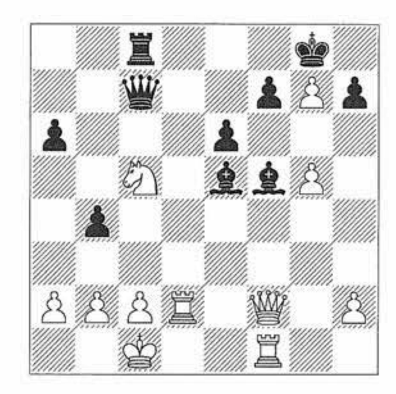
29 ♘d6! era incluso más fuerte.

29 ... ♗a7 30 ♘e7 1-0

Las negras perdieron por tiempo. Su posición es inferior, pero aún tenían algunas chances de sobrevivir.

En ocasiones, para hacer jugadas sencillas hace falta calcular variantes largas. Este es un buen ejemplo.

Aagaard - M. Hofmann
Budapest, 2003



El blanco ganó calidad por accidente y ahora querría jugar 29 ♘d7 ♗xg7 30 ♘f6+ para neutralizar la pareja de alfiles. Pero el negro tiene otra posibilidad, consistente en un ataque sobre el rey adversario, cuyas consecuencias deben ser calculadas.

29 ♘d7! ♗xb2+!?

Dado que 29 ... ♗xg7 30 ♘f6+ es bueno para el blanco, las negras optan por el sacrificio, pero el primer jugador está perfectamente preparado para ello.

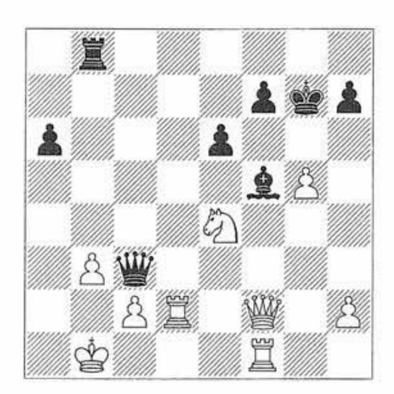
30 ♔xb2 ♕c3+ 31 ♔b1 b3 32 ♘f6+!

Una importante jugada intermedia para evitar la posibilidad de ...♗g4+. No servía 32 axb3? ♕xb3+ 33 ♔c1 ♕a3+ con jaque perpetuo, ya que si 34 ♔d1 ♗g4+ 35 ♖e2 ♗xe2+ 36 ♕xe2 ♖d8 las negras tendrían clara ventaja. Al intercalar el jaque en f6, las blancas se ahorran todo esto.

32 ... ♔xg7 33 axb3 ♖b8!?

Estoy muy satisfecho por haber previsto esta jugada. En cambio, 33 ... ♕xb3+ 34 ♔c1 ♕a2 35 ♕d4! (35 ♔d1 ♗xc2+ 36 ♔e2 ♕c4+ 37 ♔e1 ♗g6 38 ♕e3 también gana.) 35 ... ♖xc2+ 36 ♔d1 y las blancas ganan.

34 ♘e4!?



Probablemente lo más sencillo. Encontré fácilmente esta jugada porque recordaba los análisis de la partida Aagaard-Andersen que acabo de mostrar. El ordenador propone una línea mucho más complicada: 34 ♔a2 ♖b5 35 ♘h5+ (35 ♖d4 debe ganar también, pero no me gustaba: parece que mi rey va a estar algo expuesto, por lo que la victoria no es tan segura) 35 ... ♔g6 36 ♘f4+ ♔xg5 37 ♖g1+ ♗g4 38 ♘xe6+ fxe6 39 h4+ ♔h5 40 ♕f7+ ♔h6 41 ♕f4+ y las blancas ganan. La elección entre calcular una variante larga y decisiva o entrar en un final claramente ganador es probablemente cuestión de carácter. Normalmente preferiría calcular si el final no fuese tan sencillo.

34 ... ♖xb3+!?

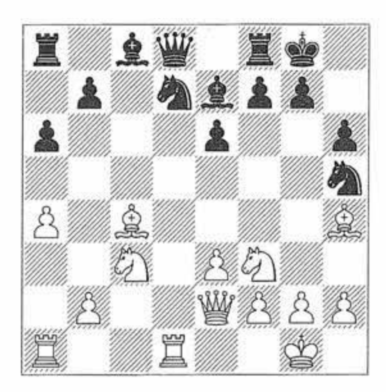
Desesperación; no obstante, tras 34 ... ♗xe4 35 ♕xf7+ ♔h8 36 ♕f6+ ♕xf6 37 gxf6 las blancas ganan cómodamente el final.

35 cxb3 ♕xb3+ 36 ♔a1 ♕a4+ 37 ♖a2 ♕xe4 38 ♖e1 1-0

No hay que calcular de más

Cuando mejora nuestra capacidad de cálculo, uno de los peligros es dejarnos arrastrar por las variantes complicadas.

Botvinnik - Sorokin
Moscú, 1931



En este momento las blancas tienen la oportunidad de realizar una pequeña combinación basada en la situación indefensa del caballo de h5. En lugar de eso, el gran Botvinnik jugó:

15 ♗xe7!

Botvinnik apuntó la siguiente línea para justificar su decisión: 15 ♘e5?! ♗xh4 16 ♕xh5 ♕e7 17 ♘xd7 ♗xd7 18 ♖xd7 ♗xf2+! 19 ♔xf2 ♕xd7 20 ♖d1 con sólo ligera ventaja blanca. Estoy seguro de que muchos jóvenes se habrían sentido muy orgullosos de haber llevado a cabo una secuencia táctica como ésa, que gana alfil y caballo a cambio de una torre. Pero en realidad, aunque las blancas están mejor, su ventaja no es mayor que la que disfrutan tras este sencillo cambio.

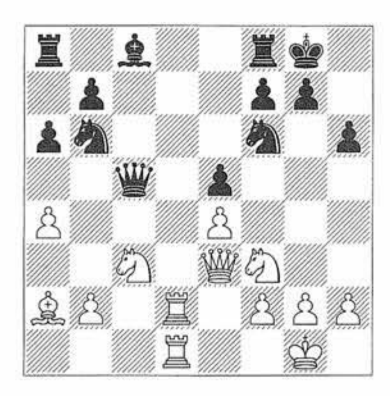
15 ... ♕xe7 16 ♖d2!

El blanco aumenta su presión y las negras no tienen modo de liberarse.

16 ... ♘b6 17 ♖ad1 ♕c5

Las blancas preparaban ♖d2-d6. En cambio, si 17 ... ♗d7 18 ♘e5 ♘f6 19 a5 ♘xc4 20 ♖xd7 ♘xd7 21 ♖xd7 y ahora las blancas están casi ganando. Tampoco ayudaba a las negras 17 ... ♕b4 18 ♖d4!.

18 ♗a2 ♘f6 19 e4 e5 20 ♕e3!



Una maniobra famosa. Ahora las blancas disponen de una gran superioridad posicional.

20 ... ♕xe3 21 fxe3 ♗g4 22 a5 ♘c8 23 ♖c1 ♗xf3 24 gxf3 ♘e7 25 ♘d5 ♘c6?! 26 ♘xf6+ gxf6 27 ♖d7 ♖ab8 28 ♔f2! ♘xa5 29 ♖cc7 ♖bc8 30 ♖xf7 ♖xc7 31 ♖xc7+ ♔h8 32 ♗d5 b5 33 b3 ♖d8 34 ♔g3 f5 35 ♔h4 fxe4 36 fxe4 ♖d6 37 ♔h5 ♖f6 38 h3 ♖d6 39 h4 ♖b6 40 ♔g4 ♖f6 41 ♖a7 ♖b6 42 ♖e7 ♖d6 43 ♖c7 ♖f6 44 ♖a7 ♖b6 45 ♖c7 ♖f6 46 ♔h5 ♖d6 47 ♗f7! ♖f6 48 ♗g6 ♘xb3 49 ♔xh6 ♖f8 50 ♖h7+ ♔g8 51 ♖g7+ ♔h8 52 ♗f7 ♖xf7 53 ♖xf7 ♔g8 54 ♔g6 ♘d2 55 ♖d7 1-0

Defensa y cálculo

Muchos ejemplos de este libro, y de la mayoría de los libros sobre táctica, se basan en posiciones en las que se puede lograr una victoria o un empate, o al menos una posición muy ventajosa, por medio de una continuación precisa. Quisiera concluir este capítulo sobre las variantes largas con algunas observaciones sobre la defensa de posiciones difíciles.

Para empezar, mi consejo es que intentéis evitar las variantes forzadas cuando no os benefician. Este es un buen ejemplo.

Tunik - Shumiakina
Pardubice, 1994



Juegan negras. ¿Cuál es la larga secuencia forzada?

15 ... ♘f5!

Esta es la primera jugada de una larga secuencia forzada.

El negro podría probar también una idea muy original: 15 ... ♘g8?!; desgraciadamente no sirve por 16 ♗xh8 ♖d8 17 ♗d3! (no 17 ♕e5 ♕c2+ 18 ♔e3 ♕c1+ 19 ♔f3 ♕d1+ 20 ♔e4 ♕e1+ con jaque perpetuo) 17 ... ♕xg2 18 ♕g3 ♕xh1 19 ♕xg8+ (19 ♘xe6 es otra vez tablas debido a 19 ... ♖xd3+!! 20 ♔xd3 ♕d1+ etc., pero no 19 ... fxe6? 20 ♕xg8+ ♔d7 21 ♕xh7+ ♔c8 22 ♗e5! con ataque decisivo) 19 ... ♔d7 20 ♕xh7 y ahora:

a) 20 ... ♔c8 21 ♘xe6 fxe6 22 ♗e5 y el ataque blanco es decisivo.

b) 20 ... ♗g4 21 ♗f5+ ♗xf5 22 ♕xf5+ ♔c7 23 ♗e5+ ♔b6 24 ♕xf7 ♖c8 25 ♘e6 y el negro no tiene salvación.

c) 20 ... ♕g2 21 ♕h4 ♔c8 (21 ... ♖xh8 22 ♕xh8 ♕xf2+ 23 ♘e2 no parece prometedor) 22 ♗f6 ♖g8 23 ♘f5 ♗xf5

24 ♗xf5+ ♔b8 25 b3 y el blanco está casi ganando.

d) 20 ... ♕g1 21 ♕h4 ♔c8 (o 21 ... ♗g4 22 f3 ♖e8 23 ♕xg4+ ♕xg4 24 fxg4 ♖xh8 25 ♘f3 ♖h3 26 ♗e4 con ventaja blanca; también es posible 23 ♗e5!?) 22 ♗f6 ♖g8 23 ♘e2! (23 ♘xe6 fxe6 es menos claro) con ventaja clara del blanco, ya que cae el caballo de a1.

16 ♘xf5 ♗xf5 17 f3 ♕e6

No 17 ... ♕c2+? 18 ♔e1 ♕c1+ 19 ♔f2 ♕c2+ 20 ♔g1 y no hay defensa para el negro.

18 ♕xe6+ fxe6 19 ♗xh8 0-0-0+ 20 ♔c3

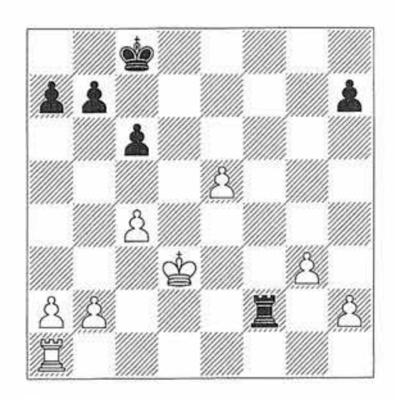


Hasta aquí era todo forzado. Continuar con las líneas forzadas es tentador, pero antes hay que asegurarse de que son realmente forzadas, y que son favorables. En este caso no es así.

20 ... ♖xh8?

Esto lleva a un final inferior. Era mucho más fuerte 20 ... ♘c2!, y el blanco tiene problemas de desarrollo: 21 ♗e5 ♖d1 22 ♗f4 (ante ... ♘e3; ahora no vale 22 g4?! ♗g6 23 ♗g2 debido a 23 ... ♘e1!, con fuerte ataque sobre el rey blanco) 22 ... c5 y creo que la compensación del negro es suficiente. Este sería el punto de partida para seguir jugando. El blanco dispone de varias opciones ahora: una posible continuación sería 23 g4 ♗g6 24 h4 ♘d4 25 h5 ♗b1 26 ♗e3 ♘xf3 27 g5 ♘d4 28 g6 hxg6 29 h6 ♘e2+ 30 ♔b3 g5 31 ♗xc5 ♘g3 32 h7 ♗xh7 33 ♖xh7 ♖xf1 con chances equilibradas.

21 ♗d3 ♗xd3 22 ♔xd3 ♖g8 23 g3 ♖f8 24 f4 e5! 25 fxe5 ♖f2 26 ♖xa1



26 ... ♔d7?!

Quizás era más natural 26 ... ♖xb2 27 ♖f1 ♖xh2 28 e6 ♔d8 29 ♖f7 ♖xa2 30 ♖xb7 h5 31 ♔e4 (no 31 ♔d4 ♖e2!) 31 ... ♖a5 32 ♔d4 y la victoria blanca está cerca aunque tal vez el negro tenga chances de tablas, aparte de que la línea no es ni mucho menos forzada.

27 ♖d1

27 ♔c3 ♖xh2 28 ♖f1! ♔e6 29 ♖f6+ ♔xe5 30 **♖f7** era igualmente interesante.

27 ... ♖xh2 28 ♔c3+

También era buena ahora la variante 28 ♔e4+!? ♔e7 29 b4 h5 (si 29 ... ♖xa2 30 ♖h1 con probable triunfo del blanco) 30 a3 con una enorme ventaja para el blanco.

28 ... ♔e7 29 ♖d4! ♖g2 30 ♖g4 ♔e6 31 ♖g7 ♔xe5 32 ♖xb7 ♖xg3+ 33 ♔b4 ♖g2 34 ♔c5 h5 35 a3 a5 36 b4 axb4 37 axb4 ♖g5 38 ♖h7 ♔e4+ 39 ♔xc6 ♔d4 40 c5 ♔c4 41 ♔b7 ♔xb4 42 c6 ♖b5+ 43 ♔c8 ♔a5 44 c7 1-0

Al defender posiciones difíciles, una de nuestras principales armas es el análisis concreto. A menudo nuestro rival dispone de muchas formas para incrementar su presión, pero para defendernos sólo tenemos unas pocas jugadas, o incluso una sola. Debemos ser muy concretos y estar preparados para pensar con creatividad cuando tengamos opción. En esta partida las negras no actuaron de ese modo y perdieron rápidamente.

Hermansson - Nolsoe
Taastrup, 2002



Las negras tienen que defenderse. Atención: ...0-0 no es legal

29 ... ♕e7?

Tras esto el negro tendrá serios problemas. La jugada correcta era 29 ... ♕c3!! Es probable que al negro se le escapara que tras 30 ♕a8+ ♚e7 31 ♕b7+ ♚e8!! las blancas no pueden mejorar su posición. Es fácil ignorar una jugada como 31 ... ♔e8, ya que las blancas disponen de un tentador jaque en f7, pero debemos ser concretos en nuestro cálculo y así veremos que 32 ♕xf7+ ♔d8 33 ♘e6+ ♚c8 34 ♚c1 no da nada para el blanco después de otro sutil movimiento de rey: 34 ... ♔b8!! que impide 35 ♕a7, y ahora no está claro que las blancas tengan ventaja.

En realidad se podía descartar enseguida 29 ... ♕e7 y encontrar 29 ... ♕c3 basándose en que no hay ninguna otra jugada que tenga buena pinta para el negro.

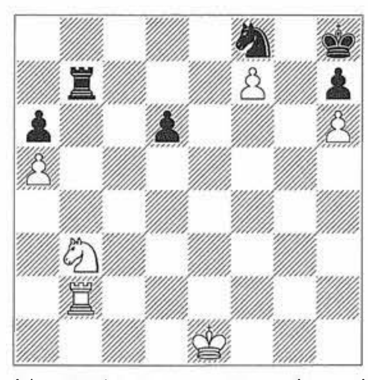
30 ♘c6 ♕e6

Era mejor 30 ... ♕b7, pero tras 31 ♕f3! (amenazando 32 ♘xe5) el ataque blanco es muy fuerte.

31 ♘xe5 ♕xe5 32 ♕a8+ ♔e7 33 ♕b7+ ♔d8 34 ♖xf7 ♕e1+ 35 ♔b2 ♕e5+ 36 c3 1-0

El siguiente ejemplo procede de un autor altamente experimentado y cualificado que confía en su ordenador y en el comentarista original en lugar de pensar por sí mismo. El error es bastante común: consiste en asumir que el rival nos seguirá la corriente y será un simple espectador de nuestra genialidad, cuando en realidad tiene sus propios planes e intenta evitar la derrota, o al menos dificultar el máximo posible nuestra victoria.

Kosikov - Bezman
URSS, 1986



Las blancas juegan y ganan: ¿de verdad?

Esta posición ha sido extraída de *Imagination in Chess*, de Paata Gaprindashvili; se trata de una brillante colección de ejercicios sobre *jugadas candidatas* que se publicó cuando yo estaba completando este libro. Este es el único ejercicio en el que he detectado algún error. Recomiendo de corazón este libro a cualquier jugador

por encima de 2000 puntos Elo que quiera mejorar en la táctica. No obstante, estoy seguro de que habrá más personas que encuentren un fallo en este problema.

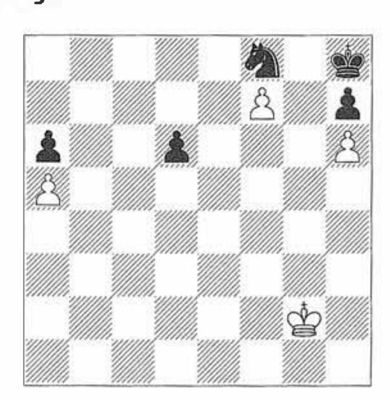
50 ♖f2!?

Esta es la solución que aparece, pero en realidad la continuación más fuerte era 50 ♖c2! ♖xf7 51 ♖c6 y las negras siguen sufriendo. Ahora las negras tienen que descubrir la idea de su adversario y defenderse contra ella, lo cual en realidad no es tan difícil.

50 ... ♖xb3?

¡Y ésta no es la mejor manera! Ahora se gana muy fácil. La maniobra correcta era 50 ... ♖e7+! 51 ♔d2 ♖e6. Ahora se amenaza ...♖xh6, así que las blancas no parecen tener otra opción que 52 ♖g2 (52 ♖h2 ♖f6 no mejora las cosas) 52 ... ♖g6 53 ♖xg6 hxg6 54 ♘d4 ♔h7 55 ♘b5 ♔xh6 56 ♞c7 ♚g7 57 ♘xa6 ♘e6 y como mínimo las negras no están peor.

51 ♖g2 ♖b1+ 52 ♔f2 ♖b2+ 53 ♔g1 ♖xg2+ 54 ♔xg2



Las blancas ganan. No era tan difícil para el negro llegar hasta aquí en el cálculo; entonces ¿por qué jugó de esta manera? Lo más razonable que se me ocurre es que el negro siguió la línea forzada porque parecía natural. En lugar de eso debió haberse preocupado de sus propios intereses.

54 ... ♘e6 55 ♔f2 ♘f8 56 ♔e3 ♘e6 57 ♔d3 d5 58 ♔e3 1-0

Las blancas capturan el peón "d", y luego ganarán el de "a".

Neukirch-Radulov
Sinaia 1964



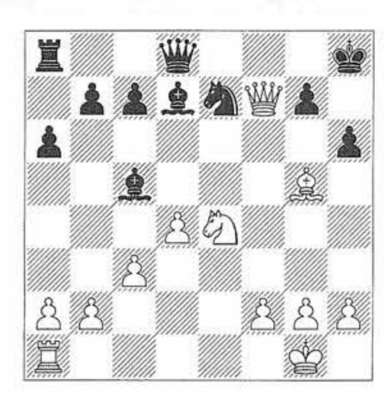
El negro tiene pieza de ventaja pero sufre una desagradable clavada. ¿Qué hacer ahora?

No es bueno 15 ... h6? 16 ♗xe7 ♕e8 17 ♕xe8+ ♖xe8 18 ♗b4 y el negro no tiene suficiente compensación por el peón. Su principal problema es que el alfil de a7 está fuera de juego, y antes de que se active vía b8 mediante ...c7-c6 las blancas tendrán tiempo de consolidarse. Obsérvese que no es tan fuerte 18 ♗h4?! por el recurso táctico 18 ... e3 19 fxe3 ♖xe3 20 ♔f2? ♖e4 21 ♗g3 ♖xd4! con clara ventaja negra, así que el blanco está obligado a jugar 20 ♘d2 ♜e2 21 ♖d1 ♗f5 22 ♖f1 ♖xd2 23 ♖xf5 ♖xb2 y tablas.

15 ... ♗c5!! 16 dxc5

Cuando se hace una entrega de este tipo, no basta con estar preparado para el caso de que sea aceptada. Es igualmente importante tener preparada una respuesta por si el adversario declina nuestra generosa oferta y prosigue inalterable con sus

planes. Por ejemplo: 16 ♘d2!? h6! (única; si 16 ...♗d6?? 17 ♘xe4 ganando, mientras que 16 ... e3 17 ♘e4 exf2+ 18 ♕xf2 ♗b6 19 ♕h4 ♗c6 20 ♗xe7 ♕d5 21 ♖e1 da clara ventaja al blanco) 17 ♘xe4 y ahora:



¿Qué deben hacer ahora las negras?

a) 17 ... hxg5?! (esto no me gusta: ahora son las negras quienes tienen que demostrar algo) 18 ♘xc5! (pero no 18 ♘xg5 ♕e8 o 18 ♕h5+ ♔g8 19 ♘xg5 ♕e8 20 ♕h7+ ♔f8 21 dxc5 ♕g6 y las negras están mejor) 18 ...♗e8 (las negras no tienen tiempo para 18 ... b6? por 19 ♘xd7 ♕xd7 20 ♖e1 ♖e8 21 ♖e3 y no hay defensa: 21 ...g4 22 h3! g3 23 ♖e4 ganando) 19 ♕f8+ ♘g8 20 ♘e6 ♕f6 21 ♕xf6 gxf6 22 ♘xc7 ♖c8 23 ♘xe8 ♖xe8 24 ♔f1 y el final no es claro. Con todo, si alguien está mejor aquí, probablemente sea el blanco.

b) 17 ... ♗b6!! es un fantástico movimiento, que sería fácil de encontrar si no fuese porque acabamos de jugar 15 ...♗c5. ¿Por qué intentar entregar el alfil antes, y retirarlo de nuevo ahora que las blancas han desarrollado su caballo? La respuesta es: ¡táctica!.

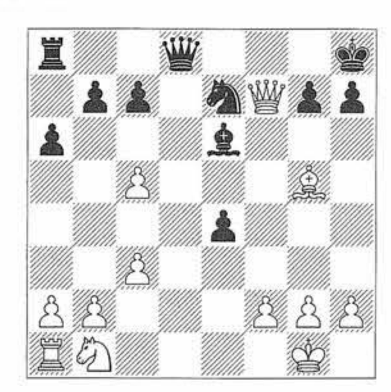
b1) 18 ♗xe7? ♕e8 y el negro está mejor.

b2) 18 ♗xh6 ♕f8 19 ♕xf8+ ♖xf8 20 ♗g5 ♖e8 y otra vez el negro está mejor.

b3) 18 ♖e1?! ♕e8 (18 ... hxg5 19 ♘f6) 19 ♕xe7 hxg5 20 ♘xg5 ♕xe7 21 ♖xe7 ♖e8 con clara ventaja negra.

b4) 18 ♘f6 ♘g8! 19 ♘xd7 ♕xg5 20 ♘xb6 cxb6 21 ♕xb7 ♖e8 22 ♕xb6 ♕d2 23 ♖f1 ♖e2 24 ♕xa6 ♕xb2 y lo máximo a lo que aspira el blanco es al empate.

16 ... ♗e6!



¿Un *shock* para las blancas? Eso parece, porque a partir de aquí perdieron el hilo y la partida sin oponer resistencia.

17 ♕h5 ♕d5! 18 ♘d2?

Error gravísimo que permite a las negras ganar una pieza. ¿Tal vez un problema de falta de entrenamiento en buscar *candidatas*? Era claramente mejor 18 c4! ♕f5 19 ♕h4 ♘g6 20 ♕g3 ♗xc4 21 ♗e3 ♕e5 22 ♕xe5 ♘xe5 con un final igualado.

18 ... h6 19 ♘xe4 ♗f7 20 ♕g4

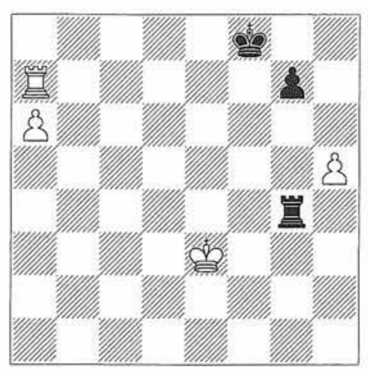
O 20 ♕h4 ♘g6 21 ♕g4 ♖e8 y el negro gana pieza igualmente. Con todo, la victoria presentaría algunas dificultades, pero está claro que el blanco no tenía su mejor día.

20 ... hxg5 21 ♘xg5 ♖d8 22 ♕h4+ ♔g8 23 ♕h7+ ♔f8 24 ♕h8+ ♗g8 25 h4 ♘g6 26 ♕h5 ♕xg2+! 0-1

Seguir la búsqueda cuando la primera idea es contrarrestada

He visto esta situación en innumerables ocasiones. Uno de mis alumnos tiene una idea (o yo la propongo) y ve una defensa contra ella. Esto hace que descarte la línea, sin darse cuenta de que, contra la idea defensiva del adversario, él tiene una respuesta, a menudo decisiva. Este es un claro ejemplo.

Polugaevsky - Parma
URSS-Yugoslavia, 1965



¿Pueden las negras hacer tablas?

Las negras abandonaron en esta posición al pasar por alto la defensa que tenían en la jugada 63. El problema fue que el segundo jugador descubrió un plan natural de juego, pero vio también cómo lo refutaban las blancas, y por eso abandonó prematuramente. Está claro que no se puede jugar 60 ...♔g8 61 h6! gxh6 62 ♖b7 y las blancas ganan, pero la natural 60 ...♖a4! sí serviría. Tras 61 ♖a8+ ♔f7 62 a7 ♖a1 las negras temían 63 h6! con idea de 63 ...gxh6 64 ♖h8! y las blancas ganan. Sin embargo, las negras disponen de una contrarréplica que muestra los defectos de todas las posibles respuestas del blanco. El peón "h" ha dejado de controlar una importante casilla, y tras 63 ... ♔g6! el negro no puede perder.

Cuando el número 70 de *New in Chess Yearbook* llegó a mi buzón, lo esperaba con ansiedad. Había intentado publicar algún artículo en los últimos números del *Yearbook*, pero no había tenido éxito por una asombrosa coincidencia: todos los temas que había ofrecido a los editores habían sido ya encargados a otros fuertes jugadores. Tibor Fogarasi publicaba uno de ellos en el *Yearbook nº 70*; y rápidamente me fui a mirarlo. En realidad estaba muy contento porque no había hecho yo el artículo pero en el último momento había podido incluir una partida. En general Tibor había hecho un trabajo excelente; sin embargo, advertí que nuestras impresiones variaban en relación con una de las partidas, Nijboer-Stellwagen. Tibor había visto la defensa propuesta por *Fritz* contra la astuta entrega de pieza de Nijboer, pero no se había parado a buscar más allá, mientras que yo sí lo había hecho.

Partida nº 16
Nijboer - Stellwagen
Defensa Francesa C11
Groningen, 2002

1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 ♘f6 4 e5 ♘fd7 5 f4 c5 6 ♘f3 ♘c6 7 ♗e3 cxd4 8 ♘xd4 ♗c5 9 ♕d2 0-0 10 0-0-0 a6 11 ♘b3!? ♗e7

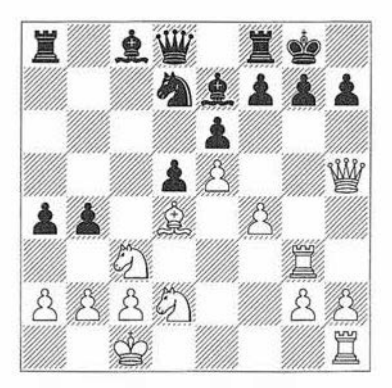
11 ... b6 12 ♔b1!? a5 13 ♗b5! con ligera ventaja blanca en la partida Aagaard-Kraai, Budapest 2003. Fogarasi señala correctamente que tras 12 ♘e2 a5! las negras no tienen problemas.

12 ♗d3 b5 13 ♕e2 ♘b4 14 ♗d4 ♘xd3+ 15 ♖xd3 a5!? 16 ♖g3 a4 17 ♘d2 b4

Al contrario que Tibor, creo que la siguiente idea es terriblemente inspiradora y realmente profunda.

18 ♕h5!!

La alternativa era evidentemente 18 ♘d1.



Aquí estamos. ¿Pueden capturar la pieza las negras?

18 ... ♔h8!

No creo que se pueda jugar 18 ... bxc3? 19 ♕h6 ♗g5 20 ♖xg5 cxd2+ 21 ♔d1 g6 (aquí Fogarasi dice que las negras ganan) porque el ataque blanco no se ha terminado. De hecho las negras no tienen forma de defenderse en las casillas negras tras 22 h4! a3 23 h5 axb2 24 ♗xb2 ♕e7 25 f5! exf5 26 hxg6 fxg6 27 e6 ♖f6 28 ♖xg6+ ♖xg6 29 ♕xg6+ ♔f8 30 ♖xh7 ganando.

Suele pasar a menudo que, al calcular una variante, vemos una defensa y descartamos nuestra idea. No deberíamos hacer eso, ya que muchas veces defenderse contra una línea no supone el final de la lucha. Es igual que en boxeo: a menudo al esquivar un golpe se descuida la defensa por otro lado. En ajedrez *cada jugada deja como mínimo una casilla menos protegida de lo que estaba antes.* Por eso siempre debemos estar atentos por si nuestro rival ha dejado algún nuevo hueco en sus defensas.

Veamos el resto de la partida.

19 f5 exf5?

Para seguir en la partida la única jugada era capturar en c3 y entregar material para defenderse. 19 ... bxc3! 20 ♘f3! (no 20 f6? cxd2+ 21 ♔d1 ♘xf6! 22 exf6 ♗xf6 y ganan) 20 ... cxb2+ 21 ♔b1 ♖g8! (el negro debe defender a su rey; si 21 ... exf5 22 e6! ♘f6 23 ♕g5 g6 24 ♖h3 ♖g8 25 ♘e5 ♖g7 26 exf7 f4 27 g4 y las blancas ganan tras 27 ... fxg3 28 ♖xh7+ ♖xh7 29 ♘xg6+ ♔g7 30 ♘xe7+ ♔xf7 31 ♕xf6+ ♔e8 32 ♕c6+ ♕d7 33 ♕g6+ ♖f7 34 ♘xc8 ♖xc8 35 ♖e1+ ♔d8 36 ♗b6+ ♖c7 37 ♕g8+ o 27 ... ♗xg4 28 ♕xg4 ♗c5 29 ♕xf4 g5 30 ♕e3 ♗xd4 31 ♕xd4) y ahora el blanco dispone de varias jugadas, pero solamente una sirve.



a) 22 ♕xh7+ ♔xh7 23 ♖h3+ ♗h4 24 ♘xh4 falla por 24 ... g5! y las negras ganan, pero no 24 ... exf5 25 ♘f3+ ♔g6 26 ♖g3+ ♔h5 27 ♖h3+ y tablas.

b) 22 ♖h3 ♘f8 23 f6 gxf6 24 exf6 ♗d6 25 ♘g5 ♖xg5 26 ♕xg5 ♘g6 ganando.

c) 22 ♕xf7 ♕f8! ganando.

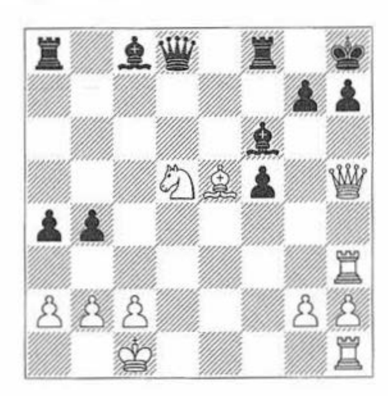
d) 22 f6! gxf6 23 ♕xf7 ♗c5 24 ♗xc5 ♘xc5 25 ♖xg8+! (no 25 exf6 ♘e4 26 ♘e5 ♘d2+ 27 ♔xb2 ♘c4+! 28 ♘xc4 dxc4 29 ♖g7 ♕d4+! 30 ♔c1 ♕e3+ y las negras ganan) 25 ... ♕xg8 26 ♕xf6+ y el blanco tiene jaque perpetuo.

De estas variantes se puede extraer otra lección: el hecho de que en un momento dado una jugada no sea posible no quiere decir que no haya que considerarla en el siguiente movimiento. A la hora de navegar en aguas tácticas debemos tener

abierta nuestra mente.

20 ♘xd5 f6 21 ♘f3 ♘xe5 22 ♘xe5 fxe5 23 ♗xe5 ♗f6 24 ♖h3?!

Era más rápido 24 ♗xf6 gxf6 25 ♘f4 ♖g8 26 ♕f7! con la amenaza 27 ♖h3 ♖g7 28 ♘g6+ y mate, y si 26 ... ♕f8 27 ♘g6+! inmediatamente.



24 ... h6

Si 24 ... ♗g5+ 25 ♗f4 h6 (o 25 ... ♗xf4+ 26 ♘xf4 h6 27 ♖d1 ♛e8 28 ♘g6+ ♔g8 29 ♘xf8) 26 ♕xg5 ♕xd5 27 ♖xh6+ ♔g8 28 ♕h5 gxh6 29 ♕g6+ ♔h8 30 ♕xh6+ ♔g8 31 ♕g6+ ♔h8 32 ♖e1 ganando.

25 ♘xf6 ♖xf6 26 ♖d1 ♕f8 27 ♗xf6 ♕xf6 28 ♕e8+ ♔h7 29 ♖d8 b3 30 ♕g8+ ♔g6 31 ♖g3+ ♔h5 32 ♕e8+ 1-0

Cuándo calcular mucho tiempo

Como hemos dicho en los capítulos anteriores, uno de los aspectos más importantes a la hora de calcular es hacerlo despacio y con precisión. Por supuesto, esto se aplica igualmente a posiciones más complicadas, en las que se requiere un cálculo largo y sofisticado. No hay que menospreciar las ventajas de no pasar por alto ninguna opción: el tiempo que se ahorra de esta manera se puede medir en puntos y medios puntos. Calcular una variante larga sin utilizar el *Método de Jugadas Candidatas* es comparable a subir corriendo por una escalera larga sin comprobar primero que está apoyada en el muro correcto. Evidentemente, podemos llegar igual al sitio correcto, y a veces incluso con más rapidez. Pero si no tenemos un método para orientarnos en medio de la confusión, a la larga perderemos un tiempo muy valioso, y eso lastrará la fuerza de nuestro juego y nos causará frustraciones, porque sabemos que no estamos mostrando todo nuestro potencial.

No obstante... *Si vemos una línea tentadora, sería estúpido no calcularla inmediatamente.* La razón es que no debemos intentar que nuestro cerebro trabaje de forma mecánica. No somos máquinas, ni ordenadores. Poseemos una cierta psicología y es importante usarla en nuestro provecho siempre que sea posible, y reducir al mínimo los problemas que nos causa. Además, como dijo Óscar Wilde, la única forma de librarse de una tentación es rendirse a ella. Cuando en una posición existe una opción muy tentadora es muy difícil ignorarla completamente. Lo primero que deberíamos hacer es calcularla un poco para ver si realmente es tan prometedora como creemos. Tal vez descubramos que no es tan clara, y que debemos profundizar más en las variantes, porque un primer vistazo no nos permite ser precisos. Entonces es el momento de empezar a buscar posibilidades despacio y de forma exhaustiva.

Realmente debemos buscar opciones aunque nuestra primera intuición parezca una bomba. Para empezar debemos revisar nuestra línea despacio en busca de sorpresas. Es bueno preguntarse por qué nuestro rival ha permitido esa posibilidad tan tentadora. En ajedrez, una de las cosas más estúpidas que se pueden hacer es asumir que nuestros rivales son estúpidos. ¿Por qué? Porque no podemos darlo todo por sentado. El lugar donde yacen todos los brillantes fracasos podría llamarse con justicia *El Depósito de las Asunciones.* Si creemos que nuestro rival es estúpido, ¡tendremos que demostrarlo mediante un cálculo preciso!

Por tanto: ***calcular variantes largas es igual que calcular variantes cortas, sólo que lleva más tiempo.***

Para mostrar cómo se lleva todo esto a la práctica vamos a examinar mis cálculos en una de mis propias partidas, en la que, en una posición, pensé que podía invertir todo el tiempo necesario para calcularlo todo hasta el final. Como veremos, esta idea era en parte acertada, y mis cálculos

fueron más o menos correctos.

Partida nº 17
Aagaard - Brynell
Defensa Francesa C11
Estocolmo, 2004

1 e4 e6 2 d4 d5 3 ♘c3 ♘f6 4 e5 ♘fd7 5 f4 c5 6 ♘f3 ♘c6 7 ♗e3 cxd4 8 ♘xd4 ♗c5 9 ♕d2 0-0 10 0-0-0 a6 11 ♕f2!?

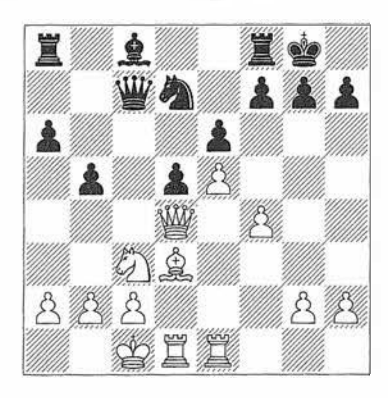
Una idea de Kramnik que en los últimos tiempos ha dado varios dolores de cabeza al negro. Anteriormente había jugado la interesante 11 ♘b3, cuyo mayor defensor es Nijboer, pero pensé que Brynell podía haberse preparado contra ella, así que opté por otra variante en la que me encontrara a gusto. La línea principal 11 h4 ♘xd4 12.♗xd4 b5 13 ♖h3 b4 14 ♘a4 ♗xd4 15 ♕xd4 a5 ha sido analizada hasta la saciedad y las negras consiguen igualar. Me gusta jugar este tipo de posiciones, pero sólo si la partida se está jugando realmente en el tablero.

11 ... ♘xd4 12 ♗xd4 ♕c7 13 ♗d3 ♗xd4 14 ♕xd4 b5

También se ha probado 14 ... ♕c5. No estoy seguro de que las blancas estén mejor tras 15 ♞e2 b6 16 ♖he1, pero es una posición en la que no deberían perder, mientras que el negro tiene muy pocas chances de victoria. Mi táctica previa a la partida consistía, en parte, en permitir a Brynell apartarse de este tipo de posiciones pasivas, ya que a él tampoco le convenía bien un empate.

15 ♖he1!

Ahora estaba fuera de la teoría, pero esta jugada, que por un lado prepara ♖e1-e3-h3 y por otro refuerza la protección sobre el peón e5 para jugar f4-f5, me parece lógica y correcta. También era posible 15 ♕f2 para mantener las damas, pero en ese caso las negras podrían jugar 15 ... b4 16 ♘e2 a5 seguido de ...♗c8-a6 para cambiar su alfil malo. Si bien las blancas no pueden impedir este plan permanentemente, es útil poder retrasar su ejecución.



15 ... ♘c5?

Stellan comentó que ya había tenido esta posición una vez y en aquella ocasión jugó 15 ... ♕c5, una opción preferible tras la cual las blancas sólo tienen una ligera ventaja. El final resultante no da muchas chances de victoria al negro. Es difícil decidir si el blanco tiene grandes posibilidades, pero al menos yo no jugaba a ciegas, porque recordaba algunas ideas estratégicas de las partidas Korneev-Kraai, Zalakaros 2003 y Grischuk-Iljushin, Krasnoyarsk 2003, ambas con victoria blanca.

16 f5!



Ya que me dejaban hacer esta jugada, sólo me demoré unos minutos para asegurarme de que no me precipitaba. He comprobado que si empezamos a jugar deprisa (no cuento capturas o jugadas ya preparadas), puede que de repente juguemos demasiado rápido en posiciones en las que hay que tomar decisiones, y más adelante nos arrepintamos de no haber empleado más tiempo en ellas.

Esta jugada es evidente: el blanco tiene un fuerte ataque y una buena estructura. Pero hay que ser consciente de que el blanco no tiene por qué jugar fxe6 sino que su plan pasará por f5-f6, que plantea amenazas sobre el rey negro y fija los peones negros en casillas blancas.

En este momento Stellan reflexionó durante unos 50 minutos, en apariencia desconcertado ante lo que estaba sucediendo. Más tarde explicó que había mezclado las variantes, y que esta posición, intercalando ...♗c8-b7 y ♔c1-b1, está considerada buena para las negras según la teoría. Ahora, sin embargo, la posición dista de ser buena para él.

16 ... exf5

No hay elección. Las negras no pueden permitir el ataque con f5-f6; incluso la posición tras 16 ... ♘xd3+ 17 ♖xd3 ♕c4 18 f6! me parecía ganadora para el blanco. Las torres atacarán contundentemente al rey negro y, por si esto fuera poco, el final de caballo contra alfil malo es muy ventajoso para las blancas. Con dos pares de torres sobre el tablero las cosas no están tan claras, ya que aún pueden producirse ataques contra el rey, pero en este caso parece que la iniciativa blanca será más fuerte.

Nuestro pequeño amigo alemán de silicio considera que se requieren ya medidas desesperadas y que las negras deberían plantearse 16 ... b4, pero después de 17 ♕xb4 ♖b8 18 ♕h4 ♕b7 19 f6 empieza a comprender la enorme fuerza que tienen dos piezas pesadas y un peón avanzado contra un rey indefenso. Para los interesados en cuestiones teóricas hay que decir que, en una posición de ataque, un peón tan avanzado vale aproximadamente tanto como una pieza. Esto es aplicable incluso a la famosa regla de las tres piezas, según la cual se necesitan tres piezas para concluir un ataque de mate (para iniciarlo normalmente se necesita todo un ejército): una para entregarla, otra para dar mate y otra para proteger a ésta. Por cierto, como han señalado algunos comentaristas, es más sencillo 17 f6! bxc3 18 ♗xh7+! ♔xh7 19 ♕h4+ con ataque de mate.

17 ♘xd5 ♘xd3+

Stellan descartó 17 ... ♕a7 por 18 ♕f4!. Las negras tendrían de todos modos que tomar en d3 o perder un peón sin haber resuelto ninguno de sus problemas estratégicos. Además seguiría latente la amenaza ♘f6+, con ataque de mate.

18 ♖xd3 ♕a5?!

Mi rival probablemente había aceptado ya su derrota. Para él debe haber sido extraño jugar esta partida, en la que sólo parece haber dos resultados posibles, y el empate no es uno de ellos. Sin embargo, su explicación para no jugar 18 ... ♕c4 (única) fue que el final no ofrece esperanzas. Consideré la posibilidad de responder a esta jugada con 19 ♕f2!?, ya que el ataque sigue siendo terrible, pero lo más probable es que hubiese terminado por confiar en mi limitada técnica de finales con 19 ♕xc4 bxc4 20 ♖d4 ♗e6 y ahora:

a) 21 ♘b6?! ♖ad8! 22 ♖ed1 ♖de8! es una sugerencia de Fritz 8. En realidad yo descarté 21 ♘b6 por 21 ... ♖ab8 22 ♘xc4 ♖b4: las blancas tienen un peón de ventaja y por supuesto es-

tán mejor, pero se quedarán con cuatro peones aislados, de los cuales dos están doblados.

b) 21 ♘c7! (en aquel momento no había visto esta jugada, pero no es difícil, así que estoy seguro de que se me habría ocurrido) 21 ... ♖a7 (si 21 ... ♖ac8 22 ♘xa6 con probable victoria blanca) 22 ♘xe6 fxe6 23 ♖xc4 y las chances de victoria del blanco en el final de torres son excelentes. Yo colocaría una torre en c6 y la otra en la columna "d". Las negras pueden soñar con cambiar su peón "a" por el de e5, pero incluso en ese caso el rey blanco estaría más cerca de los peones pasados de su rival, por lo que se impondría cómodamente.



Cuando uno está tan adelantado en el desarrollo y dispone de cuatro piezas (aquí, más que la torre de e1, cuento al peón de e5) preparadas para atacar al rey enemigo, es el momento de buscar una línea que se pueda calcular hasta el final. De hecho, al blanco le gustaría encontrar ya una victoria forzada, y la lógica me movió a pensar que esto era posible.

Evidentemente debo tener cuidado con 19 ... ♕xe1+ y eso limita mis opciones. Una jugada que salta a la vista inmediatamente es 19 ♕h4, con idea de 20 ♘e7+ ♔h8 21 ♕xh7+ ♔xh7 22 ♖h3 mate. Pero claro, mi rival era un Gran Maestro que no se dejaría engañar por un truco como ése y encontraría alguna defensa. La primera réplica que se me ocurrió fue 19 ... ♔h8, y ahora tras 20 ♘f6 h6! las negras se salvan, al menos por el momento. No veía nada decisivo, así que antes de ponerme a calcular esas variantes opté por buscar otras jugadas. Una idea que no consideré en aquel momento fue 19 ♖ee3!?, que propuso Stellan después de la partida. En su lugar encontré rápidamente una jugada muy tentadora que decidí investigar primero, ya que si no servía siempre podía volver de nuevo a esta posición.

Como hasta el momento sólo había gastado 20 minutos, y veía poco probable que la partida se alargara hasta la jugada 40, ahora mismo no tenía que preocuparme excesivamente del tiempo. El tiempo que empleamos en calcular debe ir en consonancia con el rumbo que pensamos que está tomando la partida. Debemos estar en condiciones de gastar mucho tiempo en los momentos críticos. Gracias a esta máxima, aprendida con el paso de los años, no perdí demasiado tiempo pensando 15 ♖he1 y 16 f5. ¿Por qué no hacer unas jugadas tan claras? (Aunque sí que me paré un minuto o dos antes de mover 18 ♖xd3, simplemente para asegurarme de que no dejaba pasar alguna opción extra).

Ahora había visto una jugada tan tentadora (para empezar, porque forzaba la respuesta de mi rival), que decidí olvidarme por el momento de cualquier otra. Recuerde: *La primera jugada que hay que calcular en un momento crítico de este tipo es la que más fuerza al rival.* Y en este caso, esa jugada es:

19 b4

Es fácil ver en qué se basa esta jugada. Ahora la elección del negro es muy limitada, ya que tanto 19 ... ♕a4 20 ♘b6 como 19 ... ♕d8 20 ♘f6+ supondrían el fin de la partida. Por

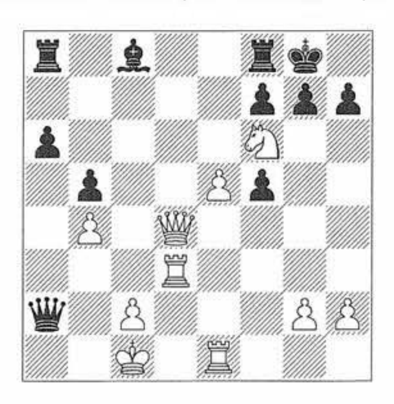
tanto, de las dos ideas ofensivas que tenía el negro (contra e1 y contra a2), deberá ejecutar la que menos molesta, quedándose sin amenazas, así que las blancas podrán continuar tranquilamente con su ataque.

Esto parece muy lógico, pero no hay que olvidar que el blanco acaba de entregar un peón y ahora dejará muy expuesto a su rey. Por eso, aunque fue la intuición lo que me llevó a 19 b4, fue necesario calcular sus consecuencias antes de realizarla sobre el tablero. En esta posición, eso equivale a calcularlo todo hasta el final.

19 ... ♕xa2 20 ♘f6+

Realizar jugadas es muy difícil para un ser humano. Mejor dicho, es muy fácil: lo difícil es hacerlo bien. Debemos jugar ideas en forma de jugadas. El último movimiento del blanco era una idea: evidentemente la continuación del sacrificio de peón debe ser algo enérgico, y la única posibilidad es ♘f6+. No obstante, en la práctica las cosas funcionan justo al revés. Primero uno ve la idea de atacar con ♘f6+, y luego intenta hacerla funcionar. Yo había visto la variante 19 ♘f6+ gxf6 20 ♖g3+ ♔h8 21 ♕h4 ♕xe1 mate (la última jugada del negro es la única defensa, pero ¡menuda defensa!), así que me puse a mejorarla de forma intuitiva en mi cabeza, a la vez que buscaba otras *candidatas*: el resultado fue 19 b4.

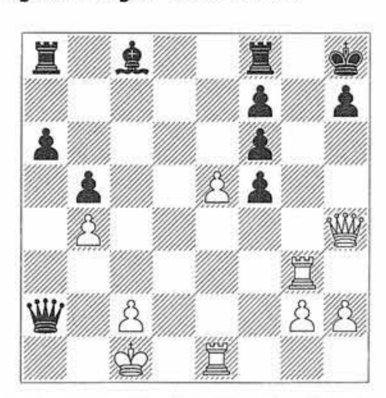
Tras 20 ♘f6+ las negras pueden elegir:



Tenía que calcular dos respuestas: la obvia 20 ... gxf6 y la otra opción legal, 20 ... ♔h8. Comencé por la última, porque estaba seguro de que mi ataque sería decisivo si mi rival aceptaba el sacrificio. Tras 20 ... ♔h8 21 ♕h4 h6 no veía cómo seguir. El método de buscar *candidatas* fue muy útil. En poco tiempo encontré otra idea contra la que aparentemente las negras no tenían defensa: 21 ♖h3 h6 22 ♕f4 y contra 22 ... ♕a1+ 23 ♔d2 ♖d8+ 24 ♔e2 mi siguiente jugada sería la decisiva 25 ♖xh6+, si las negras no abandonaban antes.

Sin embargo, la experiencia me ha enseñado que en un terreno tan resbaladizo hay que calcular con extremada precisión. Que las negras hayan jugado 20 ... ♔h8 no implica que no vayan a capturar el caballo más adelante; contra 21 ♖h3 hay que calcular 21 ... gxf6. Vi que tenía 22 ♕h4, que plantea varias amenazas, pero aquí se hizo patente mi falta de entrenamiento en el cálculo. La posición ya no estaba clara en mi cabeza y se me escapaban las consecuencias de 22 ... ♕a1+ así que, por motivos prácticos, me guardé esta línea y decidí compararla con la principal, ya que la única diferencia es la posición de la torre después de:

20 ... gxf6 21 ♖g3+ ♔h8 22 ♕h4



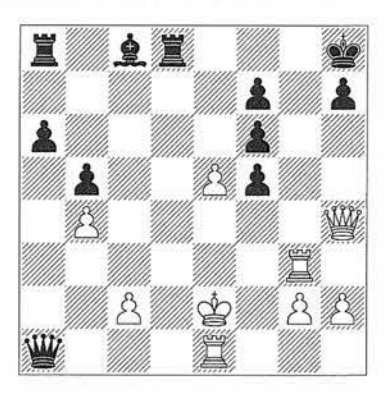
Si podéis, poned la torre exactamente entre g3 y h3

Es cuestión de comparar. En lugar de calcular dos variantes largas de forma inde-

pendiente, cosa que se puede hacer pero consume mucho tiempo, podía limitarme a revisar la línea tras 20 ... gxf6 y colocar la torre en g3 ó h3 cuando apareciera alguna diferencia. Enseguida llegué a la conclusión de que en algunas variantes podría jugar ♖g3-h3 amenazando mate inevitable (por ejemplo, 22 ...♕e6 23 ♖h3 y mate). Por tanto, la torre estaría mejor en h3 en la mayoría de variantes. Por supuesto, hay que estar atento por si en algún caso no es así, pero en esta partida no hay problema.

Ahora las negras sólo pueden frenar el mate dando unos cuantos jaques.

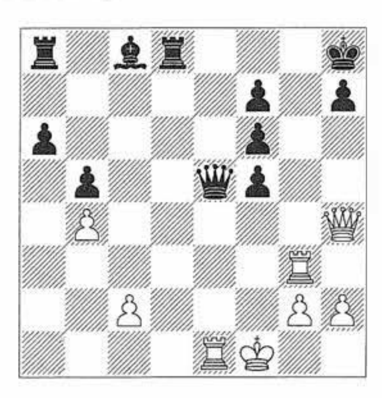
22 ... ♕a1+ 23 ♔d2 ♖d8+ 24 ♔e2



Al calcular las variantes pensaba que esta jugada era ganadora y que ahora mi pobre adversario perdería dama o recibiría mate. Pero como tenía todo el tiempo del mundo volví a mirar, buscando más opciones en el tablero. La siguiente jugada del negro es bastante evidente si uno tiene la posición ante sí en el tablero pero, como yo no tenía esa suerte, me llevó un buen rato descubrirla.

24 ... ♕xe5+ 25 ♔f1

Tenía que comprobar si había otras jugadas, pero simplemente vi que era posible 25 ♔f2, mientras que 25 ♖e3 no tendría sentido. No vi que las negras podrían jugar 25 ...♖d2+, o 25 ... ♕d4+ (si la torre estuviera en h3), sino solamente que 25 ♔f2 era posible, y que si la más prudente, 25 ♔f1, tenía algún fallo, siempre podría volver a esta posición.



Esta posición era mi siguiente *escalón*. Aquí me detuve a examinar atentamente el tablero. Buscaba jugadas defensivas, y también jaques, que podrían solucionar los problemas tanto del rey como de la dama de mi rival. Las negras deben defender f6 y mover su dama. A 25 ... ♕d4 seguiría 26 ♕xd4! ♖xd4 27 ♖e8 mate, y contra 25 ... ♕d6 las negras recibirían mate tras 26 ♖h3!. (En este momento contrasté 20 ... gxf6 y 20 ... ♔h8 y me di cuenta de que no existe una gran diferencia en este caso; 20 ... gxf6 seguía siendo la defensa más tenaz). No hay más casillas desde donde la dama pueda cumplir su tarea, así que me puse a buscar otras jugadas. Por ejemplo, 25 ... ♕xg3, pero aparte de que las blancas deben tener ventaja simplemente capturando la dama, me tomé un momento para comprobar que 26 ♕xf6+! ganaría inmediatamente, ya que cae también la torre. De paso me aseguré por enésima vez de que el alfil de c8 no podía dar jaques. Al final encontré lo único que parecía jugable para el negro.

25 ... ♖d1 26 ♖xd1

Por supuesto había que mirar otras, pero dado que las blancas conservan un montón de amenazas lo primero que había

que considerar seriamente era esta jugada tan natural. Pensé un poco en busca de alguna alternativa, pero no vi nada.

Ahora las blancas amenazan mate en la octava fila, además de 27 ♕h6 y 27 ♖h3. Las negras deben estar perdidas, pero como el balance de material aún no está claro y me quedaba mucho tiempo, repasé las posibilidades de mi rival. La partida continuó:

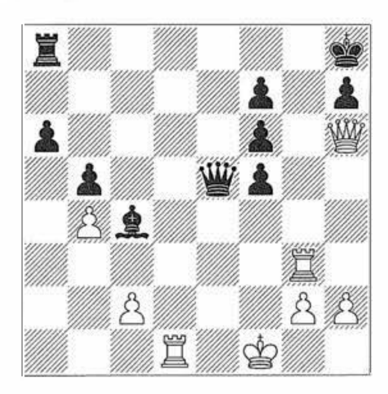
26 ... ♗e6

Yo había tenido en cuenta también 26 ... ♗b7, que podía jugarse como último cartucho: 27 ♖h3? ♗xg2+!; no obstante, ya había visto que 27 ♕h6 ganaba en el acto. Más tarde comprobé que también se gana fácilmente con 27 ♖d4!?: la principal amenaza es 28 ♕xh7+ y 29 ♖h4 mate, y contra la única defensa 27 ... ♗e4 se gana con 28 ♕h6. Pero bueno, esto sería retrasar un movimiento la idea ganadora.

27 ♕h6

Otra posibilidad era 27 ♖h3.

27 ... ♗c4+



De noche, tras la partida, que fue muy importante para mí porque jugaba por una norma de GM, escribí lo siguiente en mis apuntes personales: "En este momento sucedió algo muy interesante. Había realizado mis últimos nueve movimientos con bastante rapidez, pero ahora me paré a pensar. Pensaba que las dos jugadas de rey ganaban, pero cuando llegué a casa y metí la partida en el ordenador vi que 28 ♔f2?? perdía por 28 ... ♕e2+ y mate en cuatro jugadas. Esta experiencia fue bastante surrealista y me hizo reflexionar. ¿Cómo influye la suerte en el ajedrez? ¿Acaso si juegas lo suficiente tendrás grandes dosis de suerte en algún torneo al azar? Con todo, eso apenas se aplicaría a este torneo. De todas formas, fruto del puro azar y mi sentido del peligro, desarrollado de forma consciente en los últimos años, jugué 28 ♔g1".

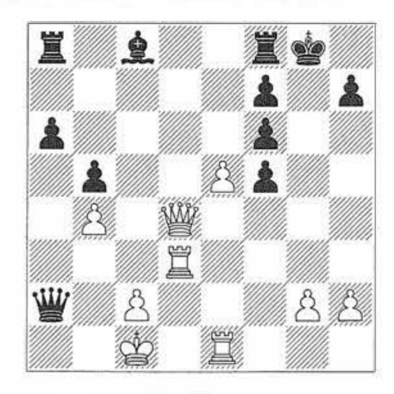
Más adelante llegué a la conclusión de que, debido a una extraña experiencia que tuve a los 18 años, cuando en una semirrápida tenía mate en una jugada pero opté por otro mate en una que sorprendentemente no existía (¿cómo puede equivocarse un jugador de 2350 al calcular un mate en una?), había aprendido la lección y desde entonces, en situaciones que no controlo totalmente, confío en la jugada más sencilla. A pesar de que había 30 personas mirando la partida no pensé en ningún momento en lucirme. El problema es que esta partida era decisiva para mí, por lo que mi estado de excitación ya era considerable desde que terminé de calcular 19 b4.

28 ♔g1 1-0

Tras mi jugada Stellan me ofreció su mano en señal de derrota y felicitación al mismo tiempo.

Cuando jugué 19 b4 había visto todo el resto de la partida y al terminar de calcularlo lo había revisado de nuevo. ¿Por qué no? Tenía tiempo de sobra. Si todo estaba bien, la partida se había terminado. Si me había equivocado, mejor saberlo antes.

De todos modos, me gusta más la línea ganadora propuesta por *Fritz*. Es la siguiente:



21 ♕h4!? f4 22 exf6 ♔h8 23 ♕h6 ♖g8 (Había visto que se podía llegar a una posición de este tipo, donde 24 ♖e8! ganaría, pero hay un remate mucho más vistoso...) 24 ♕g7+!! ♖xg7 25 ♖e8+ ♖g8 26 ♖xg8+ ♔xg8 27 ♖d8 mate.

Al principio de la partida disponemos de 90 minutos para las primeras 40 jugadas (eso si hay suerte...), pero eso no quiere decir que debamos emplear 2 minutos y medio por jugada. Primero va la apertura, en la que muchas veces hacemos 10-15 movimientos (o más) casi al toque, así que nos quedan 80 minutos para 25 jugadas. De nuevo, esto no quiere decir que no podamos usar más de 3 minutos por jugada. Obviamente, habrá unos momentos en los que hay que invertir más tiempo y otros en los que no hará falta.

La siguiente partida muestra una situación en la que el blanco estimó importante emplear todo el tiempo que fuera necesario para su jugada.

Partida nº 18

Aagaard - Ong

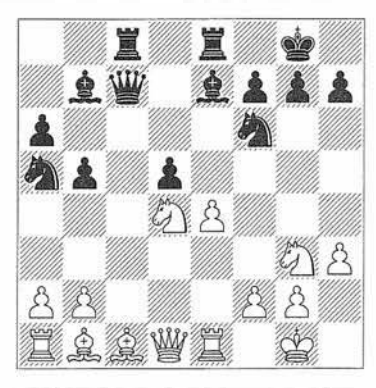
Ruy López C99

Suecia, 2003

1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗b5 a6 4 ♗a4 ♘f6 5 0-0 ♗e7 6 ♖e1 b5 7 ♗b3 d6 8 c3 0-0 9 h3 ♘a5 10 ♗c2 c5 11 d4 ♕c7 12 ♘bd2 cxd4 13 cxd4 ♗b7 14 ♘f1 ♖ac8 15 ♗b1

Según ECO, es mejor 15 ♖e2!

15 ... exd4 16 ♘xd4 ♖fe8 17 ♘g3 d5



¿Qué deben hacer las blancas?

En este momento me sumí en una profunda reflexión. Había movido 17 ♘g3 demasiado rápido, y al hacerlo había omitido algo muy sencillo: contra 18 e5 las negras no tienen que perder un peón con 18 ... ♘e4, sino que disponen de la cruel réplica 18 ... ♗b4!, que gana mi peón de rey.

Al principio pensé que tendría que jugar 18 exd5 con una posición igualada, pero pronto vi que tras 18 ... ♘xd5 seguido de 19 ... ♗f6 el juego no estaría ni mucho menos igualado. Las negras se quedarían con dos fortísimos alfiles en las grandes diagonales, en tanto que mis piezas están amontonadas en un rincón y no sabría qué cara les podía poner a mis compañeros de equipo después de la partida (al igual que en otras ocasiones, comencé a fantasear con la posibilidad de abandonar discretamente la sala de juego, pero por enésima vez decidí que ponerme la chaqueta y dirigirme a la puerta sería muy sospechoso).

Así que me puse a ver qué se podía hacer. Vi variantes como 18 e5 ♗b4 19 ♖e2 ♖xe5 20 ♗f4 ♖xe2 21 ♗xc7 ♖e1+ 22 ♕xe1 ♗xe1 23 ♗e5 ♗b4 24 ♗xf6 gxf6 25 ♗f5 ♖e8, pero no encontraba nada especial.

Tras unos veinte minutos pensando decidí que el único movimiento que me podía llevar a una posición jugable era 18 e5, ya que las demás alternativas suponían entregar la iniciativa a cambio de nada. Eso no quiere decir que hiciera automáticamente esa jugada, sino que a partir de ese momento solamente consideré 18 e5 ♝b4. Algunos dirán que debía mover 18 e5 de inmediato y empezar a considerar mi posición solamente después de 18 ... ♝b4, pero esta idea falla por varias razones: para empezar, mi rival puede estar pensando también en esta posición y considerando otras jugadas que no sean 18 e5, mientras que ahora no dispone de más respuestas que 18...♝b4; en segundo lugar, se trata de un mecanismo de seguridad. Basándome en consideraciones generales, había decidido que la solución a mi problema empezaba por 18 e5, pero tal vez esas consideraciones no fueran correctas. Si pudiésemos tomar todas las decisiones basándonos en consideraciones generales, no necesitaríamos calcular nunca. El pensamiento abstracto es muy útil para saber qué necesitamos calcular, pero no puede sustituir al propio cálculo.

En fin, después de unos 48 minutos, encontré lo que finalmente jugué en la partida. Empleé los siguientes 5 ó 6 minutos en revisar las variantes antes de realizar las jugadas.

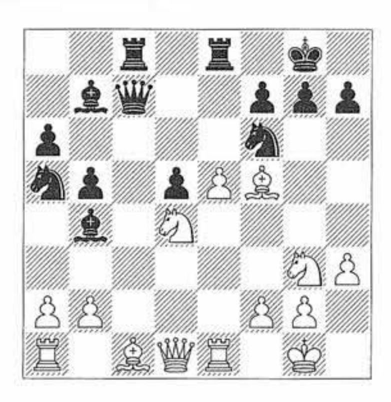
18 e5

Jugada al cabo de 55 minutos. Ahora me quedaban 45 para el resto de la partida.

18 ... ♝b4 19 ♗f5!!

Esta jugada no era nada evidente. Si hubiese hecho una lista de *candidatas* en la jugada anterior, o incluso en ésta, no tengo claro que la hubiera encontrado en los primeros diez minutos. Para empezar tenía que descubrir la idea de permitir ...♝xe1 para impedir ...♜xe1+; además tenía que encontrar una jugada, cualquiera, que sirviera como jugada de espera. Evidentemente no valía 19 ♗g5 porque 19 ... ♜xe5 me dejaría con un peón de menos.

La idea de mi jugada es amenazar la torre de c8 y, realmente, nada más. Parece ilógica porque f5 es la casilla natural para los caballos, pero a veces la intuición y el pensamiento abstracto no solucionan nuestros problemas. Debemos ser muy concretos y buscar nuevas ideas.



19 ... ♝xe1?

Mi rival gastó sólo 10 minutos en decidirse a capturar la torre. En secreto estaba esperando esa jugada, que me parecía inútil. Había hecho sus primeras 18 jugadas a toda velocidad y ahora tenía que haberse puesto a pensar.

Yo había analizado 19 ... ♜cd8, contra la cual las blancas tienen dos posibilidades. 20 ♗g5 ♜xe5 21 ♖xe5 ♛xe5 22 ♘h5 ♞xh5 23 ♗xd8 ♞f4 y aquí ECO da "compensación" para las negras, pero creo que las negras tienen algo más. Veamos: 24 ♗xa5 (o 24 ♗b6 ♞c4 25 ♗a7 g6 y parece que el negro está mejor) 24 ... ♝xa5 25 ♘b3 ♝b6 26 ♕e1 ♞e2+ 27 ♔f1 ♞g3+ 28 ♔g1 ♞e4 con ataque.

Sin embargo, mi idea era jugar simplemente como en una variante analizada

con anterioridad, pero con una mejora, al despejar la primera fila: 20 ♖e2!? ♘e4 (no 20 ... ♖xe5? 21 ♗f4) 21 ♗f4 ♗c5 22 ♘b3 ♘xg3 23 ♗xg3 ♘xb3 24 ♕xb3 con posición igualada.

Como se puede ver, la solución que hallé para mis problemas no me llegaba a dar ventaja, pero realmente parece la única forma de evitar caer en una posición inferior, por lo que se puede considerar un éxito rotundo. Los 55 minutos gastados en encontrar la idea no me preocupaban: estaba seguro de que ahora mi rival iba a tener que enfrentarse a serios problemas. Cuando la diferencia entre dos jugadas es mínima, no tiene sentido gastar un montón de tiempo en decidirse por una de ellas. No obstante, en cada partida hay momentos críticos en los que es necesario calcular. Los minutos que hemos ahorrado nos sirven para esos momentos, en los que no debemos temer emplear el tiempo necesario para tomar la decisión correcta.

Algunos jugadores, como Nunn o Larsen, han escrito que cada vez que usan más de 20 minutos en un movimiento han desperdiciado su tiempo o incluso han hecho una jugada muy mala. Mi experiencia personal es muy distinta, y he visto en varias ocasiones a jugadores de la elite realizar su jugada tras una larga reflexión. Probablemente es cuestión de gustos, entre otras cosas. Lo importante es que cuando se emplea mucho tiempo en una jugada no es para controlar todas y cada una de las variantes, sino para tomar una decisión. En este caso no necesité muchos minutos después de encontrar 19 ♗f5, pero quería revisar algunas líneas para asegurarme de que todo estaba en orden.

Lo incomprensible es que mi rival solamente se tomara 10 minutos para capturar la torre. Creo que no realizó una búsqueda exhaustiva de *candidatas*, y quizá sólo analizó un rato la captura en e1 y se sintió obligado a hacerla. Sea como fuere, las blancas estaban ahora encantadas de tener un peón en las inmediaciones del rey enemigo.

20 exf6! ♕b6

Esta es la jugada que esperaba, pero conseguí calcular, aunque no en profundidad, algunas opciones más del negro. Esta es una versión actualizada de esos análisis:

a) 20 ... ♖cd8 21 ♗xh7+ ♔xh7 22 ♕h5+ ♔g8 23 ♕g5 y las blancas ganan.

b) 20 ... ♗b4 21 ♗xh7+ (21 ♗d2!? ♗xd2 22 ♕xd2 ♕e5 23 ♘h5 h6 24 fxg7 también debe ser ganador para el blanco, aunque esta línea es bastante extraña) 21 ... ♔xh7 22 ♕h5+ ♔g8 23 fxg7 f6 (si 23 ... ♖e1+ 24 ♔h2 f6 25 ♕h8+ ♔f7 26 ♕h7 ♖g8 27 ♘df5 ganando) 24 ♕h8+ (o 24 ♘df5 ♖e1+ 25 ♔h2 ♖xc1 26 ♕h8+ ♔f7 27 ♕h7 y ganan) 24 ... ♔f7 25 ♕h7 ♖g8 26 ♕h5+ ♔e7 (si 26 ... ♔xg7 27 ♘gf5+ ♔f8 28 ♘e6 mate) 27 ♘gf5+ ♔d8 28 ♘e6+ ♔d7 29 ♕f7+ ♔c6 30 ♘fd4+ ♔b6 (30 ... ♔d6 31 ♗f4 mate) 31 ♘xc7 ganando.

En el juego práctico no es necesario ver todos los detalles de estas variantes antes de tomar la decisión de no recuperar la calidad. Lo único que debía tener claro es que la mayoría de las líneas parecían favorables. A menudo las decisiones intuitivas pueden sustituir a los cálculos complicados. Si en una partida un jugador lo calcula todo para tener el control, lo único seguro es que perderá por tiempo.

21 ♗e3!

El alfil entra en juego y protege a la vez la primera fila y el punto f2. No hay muchas opciones.

21 ... ♖xe3

Si 21 ...♖c4 22 ♗xh7+ ♔xh7 23 ♕h5+ ♔g8 24 fxg7 las blancas tienen un ataque ganador.

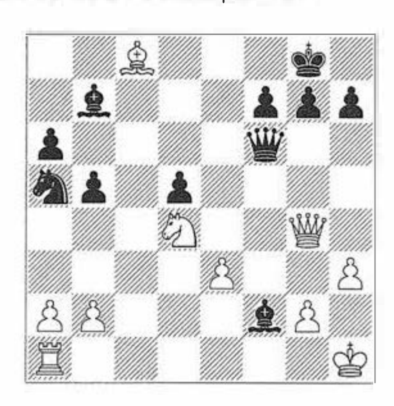


22 fxe3!

Tal vez esta jugada no parezca nada especial, pero mientras mi rival pensaba yo había calculado la siguiente variante, que demostraba que la tentadora entrega de alfil no era recomendable: 22 ♗xh7+? ♔h8!! 23 fxg7+ (es posible 23 ♕h5 ♕xf6 24 ♘gf5 ♖xh3! 25 ♕xh3 ♗d2 pero el negro no está peor) 23 ... ♔xh7!! (no 23 ... ♔xg7 24 ♘gf5+ ♔xh7 25 ♕h5+ ♔g8 26 fxe3! y el ataque blanco es decisivo) 24 ♕h5+ ♕h6 y las negras están mejor. Calcular una línea así no es complicado para un jugador experimentado. Que las negras no quieran capturar el alfil a la primera no significa ni mucho menos que no se atrevan a hacerlo a la siguiente. Estar atento a detalles como éste se traduce en muchos puntos ganados.

22 ... ♗xg3 23 ♕g4 ♗f2+ 24 ♔h1 ♕xf6 25 ♗xc8

ECO valora esta posición como ganadora para el blanco en la partida por correspondencia Kapic-Busemann, 1990. Al día siguiente intenté convencer a mis compañeros de que todo era teórico y yo lo tenía todo controlado, pero fue en vano: se acordaban perfectamente de la cara tan seria que llevaba durante la partida.



25 ... h5 26 ♕d7 ♗xc8

Esto lleva inmediatamente a la derrota, pero de todos modos las negras ya estaban perdidas. Si 26 ...♗xe3 27 ♗xb7 ♗xd4 28 ♗xd5 ♗xb2 (o 28 ... ♘c4 29 ♗xc4 bxc4 30 ♕c8+ ♔h7 31 ♕xc4 ♗xb2 32 ♖f1 y ganan) 29 ♖e1 ♗a3 30 ♖e8+ ♗f8 31 ♕c7 ♘c4 32 ♗xc4 bxc4 33 ♕b8 y no hubiera cambiado nada.

27 ♕xc8+ ♔h7 28 ♕c2+ g6 29 ♖f1 1-0

Esta partida constituye un buen ejemplo de la importancia de resolver los problemas que surgen en el tablero cuando se termina la teoría (o al menos nuestros conocimientos de teoría). La siguiente es parecida.

Partida nº 19
Aagaard - J. Eriksson
Defensa Siciliana B80
Suecia, 2000

1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♘f6 5 ♘c3 a6 6 ♗e3 e6 7 f3 b5 8 ♕d2 ♗b7 9 g4 h6 10 0-0-0 ♘bd7 11 h4 b4 12 ♘a4 ♕a5 13 b3 ♘c5 14 a3 ♘xa4 15 axb4 ♕c7 16 bxa4 d5 17 e5 ♘d7 18 f4 ♘b6 19 f5 ♘xa4 20 fxe6 ♘c3 21 exf7+ ♔xf7 22 ♗d3 ♗xb4 23 ♖df1+ ♔e8?

Cuándo calcular mucho tiempo



La primera jugada nueva de la partida, que afortunadamente para mí es mala. En algunas partidas anteriores que yo tenía analizadas se había jugado 23 ... ♔g8. Por otra parte, mi rival llevaba un rato en apuros, ya que 19 f5 era nueva para él. Aquí gasté 50 minutos para la calcular la posición hasta el final. Perdí mucho tiempo inútilmente por no darme cuenta de que el alfil de b7 estaba colgando, pero cuando advertí este error en mis cálculos ya me bastó para ganar.

24 ♕f2!

La jugada natural. Ahora las negras sufren un fuerte ataque y no pueden salvar su posición.

24 ... ♕a5

Al principio ésta parecía la respuesta más peligrosa, pero la continuación de la partida es bastante convincente. Otras opciones como 24 ... ♗a3+ 25 ♔d2 ♘e4+ 26 ♗xe4 dxe4 27 ♕f5 ♗d5 28 e6 y las blancas están casi ganando, o 24 ... ♖f8 25 ♕xf8+! ♗xf8 26 ♗g6+ y las blancas ganan material (si 26 ... ♔d7 27 e6+ ♔d6 28 ♗f4+) no eran mejores.

25 ♕f7+ ♔d8 26 ♕xb7!

Esta jugada puede escapársenos fácilmente. La clave era haber visto 26 ... ♘e2+ 27 ♔d1!

26 ... ♕a1+ 27 ♔d2 ♘b5+ 28 ♔e2 ♘xd4+ 29 ♗xd4 ♕xd4 30 ♕xa8+ ♔e7 31 ♕b7+ ♔e8 32 ♗f5

Era más fuerte 32 ♕c8+ ♔e7 33 ♕c7+ ♔e8 34 ♗g6 mate, pero con una torre de ventaja estas cosas no suelen preocupar.

32 ... ♕xe5+ 33 ♔f3 ♕d6 34 ♕c8+ 1-0

Una victoria fácil. Puede parecer que venía con todo preparado de casa, pero ¿cuántas veces hemos visto que un pobre medio juego echa a perder una buena preparación casera? Yo tenía 1 hora y 55 minutos para ganar la partida, y lo único que tuve que hacer fue emplear 50 minutos para mi primera jugada original. Luego me quedé enseguida con torre de ventaja.

Por tanto, cuando llegue el momento de calcular, no tengáis miedo de recrearos en la posición. Podríais encontraros en el **momento crítico** en el que se decide la partida.

Creatividad y Visión Combinativa

Aunque éste no sea un libro sobre combinaciones (ya he escrito uno así, *Excelling at Combinational Play*, con el cual he quedado bastante satisfecho), me gustaría abordar este tema, y en concreto la relación entre las combinaciones y la creatividad. Muchas partidas disputadas entre jugadores de fuerza dispar se deciden por la mayor imaginación y visión táctica de uno de ellos. La razón no es que sus combinaciones sean correctas, sino que comprende mucho mejor la naturaleza de las combinaciones, y por ello está más abierto a las oportunidades que surgen en el tablero cuando la naturaleza de la partida cambia de forma violenta. Quisiera mostrar a continuación algunos ejemplos de posiciones aparentemente inocuas que de improviso se pueden convertir en pesadillas tácticas para uno de los jugadores que, al no estar preparado para que el juego cambie de forma tan repentina, no puede hacer nada más que observar cómo su rival despliega su maestría.

El primer ejemplo es una de las partidas más brillantes e imaginativas que he visto en los últimos tiempos. El Gran Maestro indio Krishnan Sasikiran nos sorprende casi en cada jugada. Debemos agradecer igualmente a su rival, Rasmus Skytte, que haya caído en su trampa y al hacerlo haya contribuido a crear esta obra de arte ajedrecístico en estado puro.

Partida nº 20
Sasikiran - Skytte
Defensa Holandesa A80
Copenhague, 2003

1 ♘f3 g6 2 d4 ♗g7 3 c3 f5 4 ♕b3 ♘f6 5 ♗g5 c6 6 ♘bd2 d5 7 e3 ♘bd7 8 ♗e2 0-0 9 c4 e6 10 0-0 h6 11 ♗h4 ♕b6 12 ♕c2 ♘e4 13 ♗e7 ♖e8 14 ♗a3 ♕d8 15 ♖ad1 ♕f6 16 ♘xe4 dxe4 17 ♘d2 e5 18 d5 c5 19 b4 ♕a6 20 ♕b2 ♗f8 21 bxc5 ♗xc5 22 ♗xc5 ♘xc5 23 ♘b3 ♕d6 24 ♘xc5 ♕xc5 25 d6 ♗e6 26 ♕xb7 ♖ab8 27 ♕a6 ♖ed8 28 d7 ♔f7



Juegan blancas. ¡Sed creativos!

A continuación Sasikiran convierte un medio juego complicado, aunque no particularmente interesante, en una partida memorable mediante una serie de golpes certeros. El blanco ha ganado un peón, pero a costa de avanzar tanto su peón de dama que peligra su supervivencia. No obstante, el negro aún necesita algunas jugadas para capturarlo, y el blanco aún consevaría una ligera ventaja gracias a su

peón pasado "c". Las blancas intentan provocar ahora alguna debilidad en el campo negro, con vistas a explotarla más adelante.

29 h4!?

La idea de esta jugada no es evidente.

29 ... ♖b2?!

El comienzo de un plan equivocado. Según Sasikiran hubiera sido mejor 29 ... ♔e7 para eliminar el peón "d", y en ese caso el juego habría sido bastante tranquilo.

30 h5!



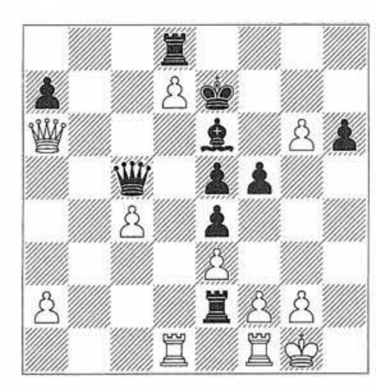
Si queréis una tarea difícil, intentad adivinar las jugadas del Gran Maestro indio a partir de aquí. Yo estaba siguiendo la partida en directo y, aunque era capaz de ganar esta posición jugando contra mí mismo, sólo conseguía adivinar las jugadas más obvias de Sasikiran.

30 ... ♖xe2?

Objetivamente era mejor 30 ... g5 pero a Skytte se le escapó la jugada 32 del blanco. Tras 30 ... g5 las blancas tendrían ventaja, pero no decisiva.

31 hxg6+ ♔e7

Si 31 ... ♔f6 32 ♖d6 con una comodísima victoria para el blanco.



¿Cuál era la intención del blanco?

32 ♖d5!!

Es fácil que se nos escape esta jugada. Hay muchas formas de desarrollar este tipo de imaginación: resolviendo estudios, analizando de vez en cuando con el *Fritz*... Aunque debemos tener cuidado y no dejar que el ordenador piense por nosotros, no hay que subestimar su utilidad para desarrollar nuestro olfato táctico.

32 ... ♕b4

A partir de este momento las blancas ganan en todas las variantes.

Si 32 ... ♕b6 33 ♕a3+ ♔f6 34 g7! (34 ♖d6? ♖xa2 35 ♖xe6+ ♕xe6 36 ♕xa2 no es tan claro) 34 ... ♔f7 (o 34 ... ♔xg7 35 ♕e7+ seguido de 36 ♖d6 ganando) 35 ♕f8+! ♖xf8 36 gxf8♕+ ♔xf8 37 d8♕+ ♕xd8 38 ♖xd8+ ♔e7 39 ♖h8 y ganan.

Desde el punto de vista estético, la combinación se basaba en 32 ... ♗xd5 33 cxd5 amenazando ♕e6+, o 33 ... ♕xd5 34 ♕xe2 seguido de ♕h5. A pesar de que aún se mantiene el equilibrio material, las negras no van a sobrevivir.

33 c5

Amenazando tanto ♕d6+ como la torre

de e2.

33 ... ♖e1



¿Por qué no apartarse de los senderos más trillados y desplegar toda nuestra creatividad?

34 ♖xe5!?

De nuevo, la opción menos evidente. Más tarde Sasikiran explicó que su rival se encontraba en apuros de tiempo y no quería dejarle jugadas fáciles. Esta suele ser una estrategia bastante correcta, pero puede ser discutible cuando disponemos de sencillas líneas ganadoras. Mi opinión personal es que si tenemos esa mentalidad no es fácil cambiar de actitud y ser completamente prágmatico. Si tenéis esa tendencia a la hora de jugar apuros de tiempo, la tenéis, no importa lo que pase en el tablero, y yo estoy seguro de que Sasikiran sabía lo que hacía aunque más tarde no estuviese totalmente seguro de ello. Las blancas tenían a su disposición una victoria más prosaica: 34 ♕d6+ ♔f6 35 ♕xe5+ ♔g5 (35 ... ♔e7 36 ♕g7+) 36 ♛xe6 ♖xf1+ 37 ♔xf1 ♕b1+ 38 ♔e2 ♕xa2+ 39 ♔e1 y no hay jaque perpetuo. Sasikiran mostró esta variante después en la sala de comentaristas, ¡así que la había visto! pero optó por la máxima creatividad.

34 ... ♖xf1+ 35 ♔h2!

La clave.

35 ... ♔xd7

Única. Si 35 ... ♖xd7 36 ♕xe6+ ♔d8 37 g7 y las blancas ganan.

Ahora, intentad adivinar la siguiente jugada del blanco.



Ya que estamos, ¿por qué no volvernos locos del todo?

36 g7!!

¡Simplemente brillante! Esta jugada lleva más o menos a un mate forzado. De nuevo las negras tienen dificultades para continuar. En la sala de comentaristas nos habíamos dejado llevar por el materialismo con 36 ♕xe6+ ♔c7 37 ♕e7+ (también gana 37 g7 – Sasikiran) 37 ... ♖d7 38 g7! ♕b8 (la jugada que molestaba a Sasikiran; en cambio, si 38 ... ♖xe7 39 ♖xe7+ ♔d8 40 ♖f7! ♕b8+ 41 g3 ♖xf2+ 42 ♔h3 y las blancas ganan: por algún motivo ¡esta línea le parecía obvia!) 39 ♕f8 ♖d8 40 ♖xf5 ♔c6+ 41 ♔h3 ♖h1+ 42 ♔g4 h5+ 43 ♔g5 ♖h2 44 g3 y las blancas tienen un final ganador.

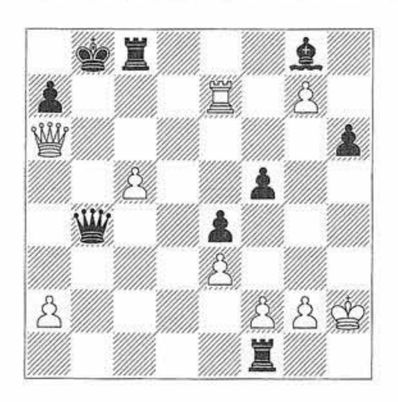
36 ... ♗g8

Si 36 ... ♗c4 (o 36 ... ♗f7) 37 ♕d6+ ♔c8 38 ♕c6+ ♔b8 39 ♖e7 ♖c8 40 ♕d7 y mate. Sasikiran no vio 40 ♕d7 y su plan era 40 g8♕ ♗xg8 41 ♕a6, como en la partida.

37 ♕d6+

Finalmente Sasikiran remata la partida con jugadas normales.

37 ... ♔c8 38 ♕c6+ ♔b8 39 ♖e7 ♖c8 40 ♕a6



Buscar esta posición: eso es lo que entendemos por ser creativo.

40 ... ♖xc5

40 ... ♖c7 41 ♖e8+ y mate.

41 ♕xa7+ 1-0

Por supuesto, los dos protagonistas de esta partida no tienen nada que ver. Sasikiran es un fuerte GM, que al final ganó el torneo, y Skytte es un MI normal. La fuerza de ambos es muy dispar, lo que se refleja en la mayor imaginación y precisión de cálculo del blanco. Pero en este caso la principal diferencia entre el GM y el MI fue la creatividad. Si el negro se hubiera dado cuenta de lo que le esperaba, habría optado por 30 ... g5 en lugar de adentrarse en ese laberinto táctico. Ante la ocasión de poner a prueba la idea del GM, el MI corrió (incorrectamente) el riesgo e intentó ganar la partida, cosa que no podemos menos que agradecerle.

La creatividad no es simplemente un don que poseen los genios. Algunos jugadores están más predispuestos que otros hacia la táctica creativa pero, con todo, es algo que se puede y **se debe** entrenar. Para ello existen varios métodos.

Uno de los más habituales es desarrollar el olfato táctico analizando con un módulo informático. Nunca repetiré lo suficiente que *el olfato táctico es el prerrequisito más importante para la creatividad.* Para descubrir una sorpresa, primero hay que buscarla.

Otro método que ya he mencionado es resolver estudios, montones de estudios. En la sección de ejercicios de este libro, y en el capítulo *Cómo entrenar el cálculo,* he incluido unos cuantos.

Un tercer método es la resolución de combinaciones. Los grandes maestros de la elite conocen todas las combinaciones típicas y poseen asimismo una gran habilidad para descubrir combinaciones originales. Básicamente, nunca llegaréis a resolver demasiadas combinaciones. Desgraciadamente, no hay muchos libros de ejercicios en el mercado que sean realmente buenos. Los libros viejos presentan gran número de combinaciones incorrectas y errores en los análisis. Una de las principales razones de que esto suceda es la inexistencia de fuertes programas informáticos en aquellos años. Otra es la pereza de los autores y los editores. Lo mejor es utilizar los libros de combinaciones que existen y ¡especializarse además en descubrir errores en ellos!

No me gusta hacer propaganda de mis propios libros, pero creo que valió la pena trabajar tan duramente en *Excelling at Combinational Play,* ya que ha resultado ser una colección de ejercicios realmente buena. Evidentemente no todos los ejercicios serán del agrado de todos los lectores, pero al ir comprobándolo todo con el Fritz he logrado aclarar de forma suficiente lo que está bien y lo que está mal, aunque ni siquiera un ordenador puede detectar to-

dos los errores tácticos.

En la parte final de este libro he añadido una pequeña sección de combinaciones que puede servir como minitest. Algunos son relativamente sencillos, mientras que otros son casi imposibles. Tiene que haber para todos.

La creatividad para cambiar el curso de la partida

En la partida de Sasikiran la creatividad estaba influida por el deseo de lograr objetivos posicionales sin perder tiempos. Por ejemplo, debilitar el flanco de rey negro mediante el avance del peón "h". El deseo negro de poner a prueba el plan del blanco fue lo que provocó las terribles complicaciones posteriores.

En el siguiente ejemplo las blancas buscaban la forma de salir de una posición igualada o una defensa pasiva, y dieron con una idea muy original.

Partida nº 21
Vescovi - Miton
Defensa Caro-Kann B17
Open Aeroflot, Moscú, 2004

1 e4 c6 2 d4 d5 3 ♘c3 dxe4 4 ♘xe4 ♘d7 5 ♘g5 ♘gf6 6 ♗d3 e6 7 ♘1f3 ♗d6 8 ♕e2 h6 9 ♘e4 ♘xe4 10 ♕xe4 ♕c7 11 0-0 b6 12 ♕g4 ♔f8

12 ... g5 entró en crisis a raíz de Anand-Bologan, Dortmund 2003.

13 b3 c5 14 dxc5 ♘xc5 15 ♗b2 e5 16 ♗f5 h5 17 ♕h3 ♘e6!

Se ha terminado la apertura y las negras han igualado. *Fritz* prefiere 17 ... ♗xf5 18 ♕xf5 ♖e8, pero las blancas deben estar algo mejor.

18 ♗xe6 ♗xe6 19 ♕g3 f6

También era interesante 19 ... h4!? 20 ♘xh4 ♕xc2 21 ♖ad1! ♕xb2 22 ♖xd6 ♖e8 23 ♘f3 ♕xa2 24 ♘xe5 ♔g8 y no parece que las negras estén peor.

20 ♘h4 ♕xc2!?

Toda una aventura. Otra posibilidad era 20 ... ♔g8 y no hay razón para pensar que las negras tengan dificultades.

21 ♖ad1 ♗c5

22 ♘g6+ ♔f7 23 ♘xh8+ ♖xh8 daría a las negras adecuada compensación por la calidad, por lo que las blancas se sacan de la manga un golpe realmente ingenioso.

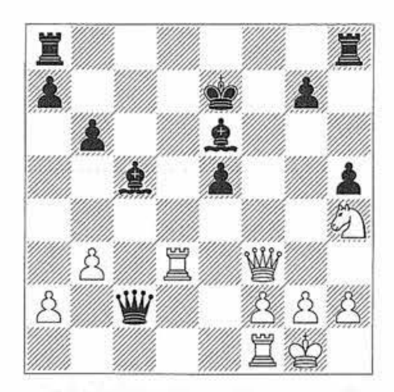


22 ♗xe5!?!?

¡Todo un alarde de imaginación! La idea es sencillamente atrapar al rey negro en el centro y que pase lo que tenga que pasar. En las partidas de Vescovi vemos a menudo cómo está dispuesto a correr riesgos, confiando en superar a su rival en el cálculo de las complicaciones que surjan. En esta partida se puede decir que la combinación es correcta, ya que con cualquier otra jugada las blancas no tendrían ventaja, pero lo importante es que de pronto las negras se ven obligadas a defenderse ante

todo tipo de amenazas. Seguramente el negro no había previsto la idea blanca, por lo que ahora debe estar intranquilo; pero ¿cómo sigue la cosa?

22 ... fxe5 23 ♕f3+ ♔e7 24 ♖d3!



¿Qué deben hacer las negras?

Esta era la idea. Ahora se amenaza 25 ♘g6+ ganando una torre o dos.

24 ... ♖hd8!

Las negras pisan un terreno resbaladizo. Esta jugada era necesaria... y única, como podemos ver:

a) 24 ... ♖af8 25 ♘g6+ ♔e8 26 ♕c6+ ♚f7 27 ♘xe5+ ♔f6 28 b4! ♖c8 29 ♕f3+ ♗f5 30 bxc5 y el ataque blanco es decisivo.

b) 24 ... ♗d4 25 ♘g6+ ♔d6 26 ♘xe5! ♕c5 (no 26 ... ♔xe5? 27 ♖e1+ ♔d6 28 ♖xd4+ ♔e7 29 ♕b7+ ♔f6 30 ♖xe6+ ♔xe6 31 ♕d7+ ♔f6 32 ♖d6+ ♔e5 33 ♕e6+ ♚f4 34 ♖d4+ ♔g5 35 h4 mate) 27 ♕e3! (lo más sencillo; 27 ♘g6!? ♖hd8 28 ♖xd4+ ♕xd4 29 ♖d1 ♕xd1+ 30 ♕xd1+ ♔c7 31 ♕xh5 parece también prometedor, pero 27 ♖fd1?! ♔xe5 28 ♖e1+ ♔d6 29 ♕e3 ♖h6 no es nada claro) 27 ... ♕xe5 28 ♖xd4+ ♗d5 29 ♖fd1 ♖ad8 30 ♖e4! ♕f6 31 ♕g3+ ♔d7 32 ♖xd5+ ♔c6 33 ♖de5 ♜d1+ 34 ♖e1 ♖hd8 35 h4 y el peón de ventaja de las blancas debería imponerse.

c) 24 ... ♜hc8? 25 ♞g6+ ♔e8 26 ♘xe5 y las blancas ganan, ya que una vez defendida la torre, la dama es libre para lanzarse al ataque empezando con 27 ♕xh5+.

25 ♘g6+ ♔e8 26 ♕c6+



26 ... ♗d7??

Las negras cometen un grave error, algo frecuente cuando uno se enfrenta a tanta creatividad. Lo correcto era 26 ... ♔f7! 27 ♘xe5+ (si 27 b4 ♗c4 28 ♘xe5+ ♔g8 y el rey negro se ha puesto a salvo) 27 ... ♔e7!! (no 27 ... ♔f6? 28 ♖f3+! ♔xe5 29 ♖e1+ ♔d4 30 ♕xe6 y el rey negro parece condenado, aunque tras 30 ... ♗d6 31 ♕e3+ ♔d5 32 ♖c1 ♗c5 33 ♖xc2 ♗xe3 34 fxe3 las blancas sólo han obtenido un final ganado) fue quizás la jugada que se le escapó al negro. Ahora el blanco dispone de tres opciones, pero solamente una sirve. 28 ♕c7+ (la única forma de continuar, y que lleva al empate; en cambio, si 28 ♕b7+ ♚f6 29 ♖f3+ ♔xe5 las negras ya no corren peligro, y tras 28 ♖f3 ♖ac8 29 ♕b7+ ♔e8 30 ♕xg7 ♖d1 31 ♕h8+ ♔e7 32 ♕f6+ ♔d6 33 ♘c4+ ♔d7 el rey negro se escapa) 28 ... ♔e8 29 ♕c6+ ♔e7 30 ♕c6+ con jaque perpetuo.

27 ♕d5!

De repente llega el fin.

27 ... ♗f8 28 ♘xe5 1-0

Consciencia creativa

La creatividad no solamente sirve para desconcertar a los rivales. A veces, la consciencia creativa implica que somos capaces de explotar las oportunidades que nos ofrece la "inconsciencia" de nuestro adversario. En la siguiente partida un GM de 2600 fue derrotado nada más salir de la apertura porque no prestó la debida atención a las oportunidades creativas de su rival. Mark Dvoretsky dedica mucho espacio en sus libros y sus conferencias para abordar la necesidad de ser consciente de las oportunidades del rival. O bien Galkin no ha leído estos libros con detenimiento, o simplemente tuvo un mal día.

Partida nº 22
T. L. Petrosian - Galkin
Defensa Caro-Kann B17
Open Aeroflot, Moscú, 2004

1 e4

Como curiosidad, Tigran Petrosian es un jugador con un Elo de 2477, no el excampeón del mundo, aunque puede ser perfectamente que fuera bautizado así en su honor.

1 ... c6 2 d4 d5 3 ♘d2 dxe4 4 ♘xe4 ♘d7 5 ♘g5 ♘gf6 6 ♗d3 e6 7 ♘1f3 ♗d6 8 ♕e2 h6 9 ♘e4 ♘xe4 10 ♕xe4 ♕c7 11 ♕g4 ♔f8 12 0-0 b6 13 ♖e1 ♗b7 14 c3 c5 15 ♕h3

Se ha acabado la apertura. Ahora el negro tiene que pensar por sí mismo.

15 ... ♗f4??

Un error terrible. Era necesario algo como 15 ... ♖d8!? o 15 ... ♖e8!?, aunque parece que el blanco tendría ligera ventaja tras 16 ♘d2!?, con idea de 17 ♘c4.

16 ♘e5 ♗xc1

Tras 16 ... ♗xe5 17 dxe5 las blancas están mucho mejor, ya que si 17 ... ♘xe5 18 ♗f4 f6 19 ♖ad1 ♖d8 20 ♗xe5 fxe5 21 ♕xe6 y la posición del negro es un desastre. No obstante, jugar 16 ... ♗xe5 y tratar de luchar en esa ruinosa posición hubiera sido un buen intento; ahora no hay chances de salvar el juego.



17 ♘xf7!

Este sacrificio, que se le debió escapar al negro, es absolutamente decisivo.

17 ... ♔xf7

Forzada, ya que las blancas ganarían tras 17 ... ♗xb2 18 ♘xh8 ♗xa1 19 ♕xe6.

18 ♕xe6+ ♔f8 19 ♕e7+ ♔g8 20 ♖axc1 ♖c8

O 20 ... ♗d5 21 ♗f5 ♖d8 22 dxc5 ♖h7!? 23 ♗g6! y no hay defensa para el negro.

21 ♗c4+ ♔h7 22 ♗d3+ ♔g8 23 ♗f5 ♘f6 24 ♗e6+ ♔h7 25 ♗f5+ ♔g8 26 ♗xc8 ♕xc8 27 ♖e6!

Me gusta esta jugada por principios, aunque *Fritz* prefiere 27 dxc5!? bxc5 28 ♖e5

♘d5 29 ♕h4 ♕c6 30 ♖ce1 ♘f4 31 f3 ♘g6 32 ♕c4+ ♔h7 33 ♖xc5 con probable victoria del blanco sin demasiados apuros.



Última oportunidad para el negro de ser creativo

27 ... ♗a8?!

Este pasivo movimiento da a las blancas el tiempo que necesitan para redoblar su ataque. Las mejores chances pasaban por buscar un final con 27 ... ♘d5!, que obligaría al blanco a andar con cuidado:

a) 28 ♕d6? ♘f4! (mejor que perder tiempos con jugadas como 28 ... cxd4? 29 ♖ce1 ♔h7 30 ♕g3! con ataque decisivo) 29 ♖e7 ♕g4 30 ♕b8+ ♗c8 31 g3 ♘h3+ 32 ♔g2 ♔h7 33 f3 ♕g5 y las negras no sólo siguen en la partida sino que incluso tienen la iniciativa.

b) 28 ♕e8+! ♕xe8 29 ♖xe8+ ♔h7 30 ♖xh8+ ♔xh8 31 dxc5 bxc5 32 ♖e1 ♔g8 33 ♖e4 ♔f7 34 ♖c4 ♔e6 35 ♖xc5 ♔d6 y aunque las blancas deberían ganar, al menos el negro ha activado su rey y así hay alguna chance de que las blancas se equivoquen.

28 ♖ce1 cxd4 29 cxd4 ♗d5 30 ♖d6

Con la amenaza de ♖d8+, que obliga al negro a mover la dama.

30 ... ♕c4



Técnicas de ataque: ¿cuál es la mejor jugada para el blanco?

31 ♕e5!

La respuesta negra es forzada:

31 ... ♔f7

Si 31 ... b5 32 ♖d8+ ♔h7 33 ♕f5+ con ventaja decisiva o 31 ... ♗f7 32 ♖d8+ ♔h7 33 ♕f5+ ganando.

32 b3!

La dama negra estaba defendiendo a su rey al controlar indirectamente la casilla f7 (por ejemplo si 32 ♖xf6+ gxf6 33 ♕h5+ ♔g7 34 ♖e7+ ♗f7). Ahora el ataque es irresistible.

32 ... ♕b5 33 ♕e7+ ♔g6

Si 33 ... ♔g8 34 ♖xf6! gxf6 35 ♖e3 y ya no existe ... ♕c1+.

34 ♖e3! ♖c8 35 ♖g3+ ♔h5 36 ♕e5+ g5 37 ♖h3+ 1-0

Creatividad forzada por las circunstancias

A veces nos encontramos en una situación difícil en la que no podemos resolver nues-

tros problemas jugando normalmente. El siguiente ejemplo también procede el Open Aeroflot de Moscú, donde Rublevsky perdió solamente una partida, contra Filippov, con quien finalizaría empatado en el primer puesto. Veamos la partida a partir de la jugada blanca 29 d5, que aparentemente gana. Las negras no pueden resolver todos sus problemas, pero sí mejorar su posición y escapar por medio de una sorprendente constelación de piezas.

Partida nº 23
Rublevsky - Filippov
Defensa Siciliana B22
Open Aeroflot, Moscú, 2004

1 e4 c5 2 ♘f3 e6 3 c3 ♘f6 4 e5 ♘d5 5 ♗c4 d6 6 d4 cxd4 7 cxd4 ♘b6 8 ♗b3 dxe5 9 ♘xe5 ♘c6 10 ♘f3 ♗e7 11 ♘c3 ♗f6 12 ♗e3 ♘a5 13 ♗c2 ♘ac4 14 0-0 ♘xb2 15 ♕e2 ♘2c4 16 ♘e5 ♘d6 17 ♕h5 g6 18 ♕h6 ♘f5 19 ♗xf5 exf5 20 ♖fe1 ♗e6 21 ♖ad1 ♘d5 22 ♘xd5 ♕xd5 23 ♘d3 0-0-0 24 ♕f4 ♕d6 25 ♖c1+ ♔b8 26 ♕xd6+ ♖xd6 27 ♗f4 ♖hd8 28 ♘c5 ♗xa2 29 d5



Se avecina 30 ♖e2. ¿Qué hacer ahora?

Las blancas han jugado de forma muy agresiva, sacrificando peones para obtener ataque. Ahora hay una clavada sobre la torre de d6 y problemas para el alfil de a2, por lo que, aunque las negras tienen que anticiparse a la próxima jugada blanca, 30 ♖e2, no parece que haya nada.

29 ... a5!!

Este avance de peón es claramente el mejor recurso del negro. Sin embargo, la idea de esta jugada va en relación con la siguiente maniobra del rey.

30 ♖e2

El blanco tienta a la suerte, pero hoy no es su día. Por otro lado, si 30 ♘e6?! ♚a7 31 ♘xd8 ♖xd8 32 d6 a4 y el final es muy prometedor para el negro. El peón "a" es muy peligroso, mucho más que el peón dama blanco. Tras la jugada de la partida, las blancas aún podrían lograr el empate con juego preciso.

30 ... ♗xd5 31 ♖d2

Parece que las negras estén en graves apuros, pero encuentran una magnífica solución.

31 ... ♔a7!!

De esta forma se elimina la clavada y el rey va a ayudar desde el flanco de dama.

32 ♗xd6

Si 32 ♖cd1 ♖e6! 33 ♗c7 ♖de8 34 ♘xe6 fxe6 35 ♗xa5 b5 con un final prometedor para el negro gracias a la tremenda fuerza de sus alfiles.

32 ... ♖xd6 33 ♖cd1

Por supuesto, el blanco había planeado esto, pero las negras están preparadas.

33 ... ♔b6 34 ♖xd5 ♖xd5 35 ♖xd5 ♔c6

Una situación muy poco habitual. El blanco tiene una torre de ventaja pero su posición sólo se puede salvar de milagro.



36♖d7!

36♘d7 ♔xd5 37♘xf6+ ♚d4! dominando al caballo, y gracias al peón "a" las negras ganan.

36...♔xc5 37♖xb7 a4 38 ♔f1?

En el apuro de tiempo, las blancas pierden el control. Probablemente aún habrían logrado empatar con la siguiente línea: 38 ♖xf7 ♗c3! (lo más ambicioso, con idea de ...♗a5; no servía 38...♗d4 por 39♖xh7 ♔c4 40♖c7+♗c5 41 ♖c6 a3 42♖xg6 a2 43♖a6 y las blancas consiguen tablas) 39♖xh7 a3 40♖a7 ♗b4 (o 40...♔b4 41 ♖a6 ♔b3 42 ♖xg6 ♔a4 43 ♖a6+ ♗a5 44 ♖d6 y tablas) 41 g4! (asegurándose de que se cambian bastantes peones en el flanco de rey) 41 ...♔b5!? 42 gxf5 gxf5 43 ♔g2! (el objetivo es el peón de f5; en cambio, 43 h4? ♗a5 44 ♖d7 a2 45♖d1 ♗c3 46 ♔g2 a1♕ 47♖xa1 ♗xa1 48 ♔f3 ♗e5 49 h5 ♔c5 50 h6 ♔d5 51 h7 ♔e6 y ganan) 43 ...♗a5 44♖d7 a2 45♖d1 ♗c3 46 ♔f3 (justo a tiempo; ahora se amenaza 47 ♔f4) 46 ...♗e5 47 h4 ♔c4 48 h5 ♔b3 49 h6 ♔b2 50 h7 a1♕ 51 ♖xa1 ♔xa1 52 h8♕ ♗xh8 53 ♔f4 y tablas.

38...a3

Se acabó. Las blancas perderán su torre. El rey negro consigue esconderse en b1 usando el alfil como escudo.

39 ♖a7 ♔b4 40 ♔e2 ♔b3 41 ♔d3 a2 42 ♖b7+ ♔a3 43 ♖a7+ ♔b2 44 ♖b7+ ♔c1 45 ♖c7+ ♔d1 0-1

La creatividad mal entendida

Existe el peligro de dejarse llevar por la creatividad y violar las reglas del ajedrez. Cuando somos creativos, a menudo intentamos extraer las verdades de la posición (muchas posiciones contienen más de una verdad, y ahí es donde entra en juego el estilo personal) por caminos poco convencionales. Con frecuencia jugadores como Morozevich, Speelman o Shirov estiran al máximo las leyes del ajedrez y llevan la partida a territorios inexplorados donde es imposible realizar una evaluación exacta de la posición. Las partidas de Tiger Hillarp Persson que veremos a continuación son ejemplos magníficos de una mente creativa en acción, mientras que las siguientes, a cargo de Khenkhin y Lautier, muestran cómo es posible "crearse" a uno mismo una posición difícil por ser demasiado creativo ya desde las primeras jugadas.

Khenkin ensaya 4♕a4+!?, una línea secundaria que puede resultar interesante y tiene sus utilidades prácticas, pero objetivamente no sirve a las blancas para obtener ventaja. Después de adoptar un planteo tan arriesgado, Khenkhin continúa como si su rival hubiese violado algún principio, y recibe su correctivo.

Partida nº 24
Khenkin - Rublevsky
Gambito de Dama Aceptado D21
Open Aeroflot, Moscú, 2004

1 d4 d5 2 ♘f3 e6 3 c4 dxc4 4 ♕a4+!?

Una jugada creativa; no obstante, no me gusta este tipo de creatividad, que no se basa en principios sólidos. Por supuesto

que esto se puede jugar, pero en esta partida las blancas continúan de forma muy ambiciosa, y eso ya no es posible.

4 ... ♘d7 5 e4 c5!

Con su último movimiento las blancas han debilitado sus casillas centrales negras y su rival las ataca de inmediato; eso es jugar consecuentemente la apertura.

6 ♗xc4 cxd4 7 0-0?!

Esto no parece bueno. Era mejor 7 ♘xd4, aunque las blancas no habrían obtenido ninguna ventaja.

7 ... ♗c5 8 b4

El blanco debe jugar de forma muy enérgica. 8 ♘bd2?! no recuperaría el peón, ya que el negro dispone de 8 ...a6! 9 ♘b3 ♗a7 conservando la ventaja gracias a ...b7-b5.

8 ... ♗d6 9 e5

9 ♗b2 e5 es bueno para el negro, al igual que 9 ♘xd4 ♕c7! con ligera ventaja negra. Obsérvese que 10 ♘b5? no sirve por 10 ... ♗xh2+ 11 ♔h1 ♕xc4!.

9 ... ♗b8 10 ♗b2 ♘e7 11 ♗xd4



El blanco ha recuperado el peón y aparentemente tiene ventaja de espacio, pero la realidad es que sus peones son débiles y tendrá que jugar con precisión para mantener el equilibrio en la posición.

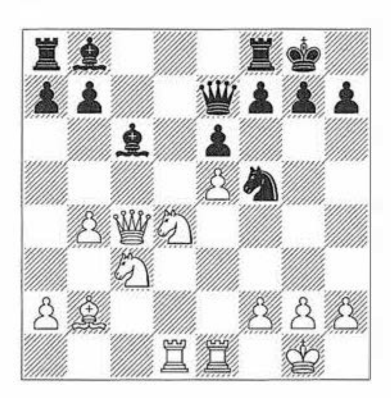
11 ... 0-0 12 ♖e1!

Hay que reforzar e5. Una continuación como 12 ♕b3 ♘c6 13 ♖d1 ♕c7 llevaría al blanco a una mala posición.

12 ... ♘f5 13 ♗b2 ♘b6 14 ♕b3 ♘xc4 15 ♕xc4 ♗d7 16 ♘c3

Aquí era interesante intentar restringir al alfil enemigo mediante 16 b5! ♕b6 17 a4 a6 18 ♘c3, lo que llevaría a un medio juego complejo.

16 ... ♗c6 17 ♖ad1 ♕e7 18 ♘d4



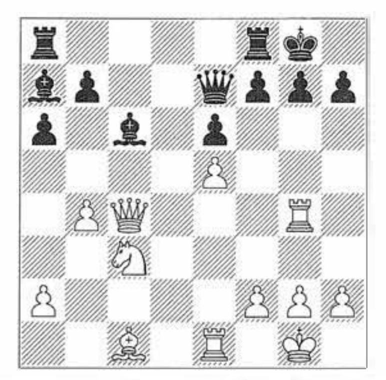
Al blanco le incomoda la amenaza ...♗xf3, y tras 18 ♘e4!? parece molesto 18 ... a6! 19 ♘d4 ♘xd4 20 ♗xd4 ♕h4 21 ♗c5 ♗xe5! 22 g3 ♕h5 23 ♗xf8 ♖xf8 con un juego excelente por la calidad.

18 ... ♘xd4 19 ♖xd4 a6! 20 ♖g4?

El blanco busca un contrajuego activo, pero no hallará chances en el flanco de rey. Aún era posible mantener el equilibrio con 20 a4!? ♗a7 21 ♖d3 ♖ad8 22 b5 ♖xd3 23 ♕xd3 ♖d8 24 ♕e2 axb5 25 axb5 ♗d5 26 ♘xd5 ♖xd5 27 ♖d1 y, si bien la posición del negro es más cómoda, el blanco aún podría salvar medio punto.

20 ... ♗a7 21 ♗c1

Ahora las blancas están preparadas para poner en marcha su contrajuego en el flanco de rey mediante ♗c1-g5-f6, pero las negras controlan totalmente la posición y abortan este plan antes de que llegue a suponer una molestia.



El negro responde a un planteo creativo con una solución creativa y correcta

21 ... f5!!

Con este paradójico movimiento el negro resuelve todos sus problemas de golpe: ahora conseguirá despejar líneas para que sus piezas defiendan al rey o, como sucede en la partida, entregará un peón y logrará columnas abiertas para sus torres.

22 exf6

Si 22 ♖g3 f4 (otro plan es 22 ... ♕e8!? y 23 ... ♖d8, que también tiene muy buena pinta) 23 ♖g4 f3 24 g3 ♔h8 con ventaja negra.

22 ... ♕xf6 23 ♖f4 ♕g6 24 ♕xe6+ ♕xe6 25 ♖xe6 ♖fe8!

La torre de f4 está muy mal colocada, mientras que la de e6 goza de una posición excelente, así que es fácil saber qué torre tiene que cambiar el negro.

26 ♖xe8+ ♖xe8 27 ♔f1

Las alternativas eran:

a) 27 ♗e3?! ♗xe3 (27 ... ♖xe3 28 fxe3 ♗xe3+ 29 ♖f2 ♗d4 30 ♘e2 ♗xf2+ 31 ♔xf2 ♔f7 y el negro está mejor pero no es tan fácil ganar) 28 fxe3 ♖xe3 29 ♖c4 ♖e1+ 30 ♔f2 ♖c1 y las negras ganarán sin muchos problemas.

b) 27 ♗d2!? era posiblemente mejor, aunque 27 ... ♗b8 parece similar a la partida. En cambio, 27 ... ♖d8 28 ♗e3 ♗xe3 29 fxe3 ♖d3 30 ♖c4 ♖xe3 31 ♔f2 daría buenas chances de tablas al blanco.

27 ... ♗b8 28 ♖c4

Si 28 ♖g4 ♗e5 29 ♗d2 ♖d8 las negras también tendrían una excelente compensación por el peón, pero tal vez las blancas debieron probar esta variante, y ahora 30 ♔e1, resistiendo.

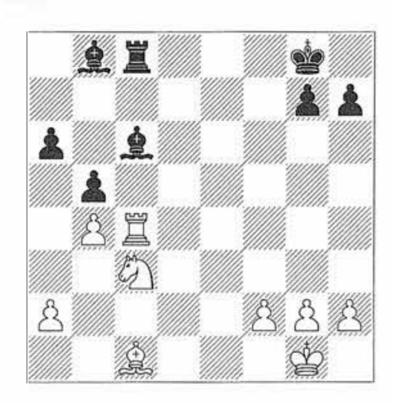
28 ... ♖c8!

Amenazando ganar calidad, o incluso una torre entera.

29 ♔g1

29 ♘d5 pierde por 29 ... ♗b5 30 ♘e7+ ♔f7 31 ♘xc8 ♗xc4+ 32 ♔e1 ♗xa2 y el final no alberga esperanzas.

29 ... b5



El blanco lleva un buen rato soportando la presión; ahora comete un grave error que pierde calidad, y cae sin ofrecer más resistencia.

30 ♖d4?

30 ♖g4? ♗d7! ganando. La única jugada era 30 ♖h4, pero tras 30 ... ♗d7 31 ♗d2 ♗e5 seguido de 32 ... ♖c2 las negras están casi ganando.

30 ... ♗e5! 31 ♗e3

31 ♖d3 ♗e4! era la justificación táctica de la jugada anterior; no era complicado, pero a veces lo difícil es ver qué amenaza el adversario.

31 ... ♗xd4 32 ♗xd4 ♖d8 33 ♗e5 ♖d2 34 f3 ♖b2 35 ♗d6 ♖c2 36 ♗e5 a5! 0-1

Tanto en esta partida como en la siguiente estaba en juego una gran cantidad de dinero; ambas se jugaron en la última ronda del Open Aeroflot. No obstante, esta circunstancia no justifica la violación de las leyes del ajedrez, ¡y los castigos son severos!

En la siguiente partida, Lautier se aparta de los cauces normales de la teoría de aperturas con un juego no demasiado enérgico. De esta forma viola el principio que dice que, si un jugador acepta debilidades en su posición, ha de tener ventajas dinámicas que lo compensen. Vaganian juega de forma excelente, con originales pero correctas soluciones a los problemas que le plantea Lautier. Esta partida podría haber aparecido perfectamente como un ejemplo glorioso de cuándo calcular, en el Capítulo 3. Primero Vaganian desarrolla todas sus piezas y a continuación encuentra una solución táctica y creativa para explotar su pequeña ventaja de desarrollo. No es exagerado hablar de la técnica que demuestra en esta partida.

Partida nº 25
Lautier - Vaganian
Gambito de Dama Rehusado D31
Open Aeroflot, Moscú, 2004

1 d4 d5 2 c4 e6 3 ♘c3 ♗e7 4 cxd5 exd5 5 ♗f4 c6 6 e3 ♗f5 7 ♘ge2

7 g4!? es lo más agresivo que se ha jugado en esta posición. Aparentemente Lautier no se había preparado bien contra un rival tan experimentado, y su intento de ser creativo le pasará factura: sus jugadas no son perfectas.

7 ... ♘d7 8 f3?!

Esta jugada crea debilidades sin dar ventajas a largo plazo. Está claro que si Lautier quiere superar la barrera de los 2700 y entrar en la elite mundial del ajedrez, como es su ambición, tiene que eliminar de su juego jugadas como ésta.

Una posible mejora era 8 ♘g3!?, y tras 8 ... ♗e6 9 ♘h5 ♗f8 10 ♗g3 las blancas tendrían ventaja, aunque 8 ... ♗g6 parece más natural. Vaganian escribió en New in Chess que su idea era 8 ♘g3!? ♗e6 9 ♘h5 ♔f8 y considera esto como igualdad.



8 ... ♗g6!

Una fuerte jugada profiláctica dirigida contra las ideas blancas de avanzar peo-

nes en el flanco de rey, al tiempo que deja libre la casilla f5 para el caballo de g8.

9 ♗g3

En caso de 9 ♘g3 ♘f8! (o bien 9 g4 h5) a las piezas blancas les falta coordinación.

9 ... ♘h6!

Una solución creativa para desarrollar las piezas negras. Por supuesto, el caballo está pensando en ir a f5.

10 ♗f2

No sería bueno 10 ♘f4 ♘f5 11 ♗f2 ♗d6 12 ♘xg6 hxg6 porque de pronto aparecería una debilidad es h2.

10 ... ♗d6!



Para evitar 11 ♘f4. Ahora las blancas no tienen un desarrollo cómodo y esto les hace buscar una solución drástica a sus problemas.

11 g4?!

Era mejor 11 ♘g3 0-0 12 ♗d3, pero la posición negra es más fácil de jugar.

11 ... f5!

El negro no duda en provocar a su adversario para que se cree más debilidades en su campo. Si al blanco le diera tiempo a hacer h4 tendría una buena posición.

12 h3

Si 12 gxf5 ♘xf5 con clara ventaja negra.

12 ... 0-0 13 ♗g2 ♕e7 14 0-0 fxg4 15 hxg4

Tras 15 fxg4 ♖ae8 las debilidades de e4 y e3 se acabarían notando: por ejemplo, podría seguir ...♘h6-f7-g5 y ♘d7-f6-e4.

15 ... ♕g5 16 ♕d2

Las blancas no pueden liberarse. Si 16 e4? dxe4 17 ♘xe4 ♗xe4 18 fxe4 ♘xg4 19 ♕b3+ ♔h8 20 ♗g3 las negras ganan con 20 ... ♘c5!.

16 ... ♖ae8 17 ♖ae1

El blanco intenta que sus piezas entren en juego, pero el negro ya está preparado para dar un golpe mortal. Si 17 ♘f4 ♖xf4!? 18 exf4 ♗xf4 19 ♕d1 ♘f7 20 ♖e1 ♖f8 21 ♕e2 ♕h6 22 ♕e7 ♕h2+ 23 ♔f1 ♗d3+ 24 ♘e2 ♘f6 la ofensiva sobre el pobre rey blanco es absolutamente letal.



¡Hora de pasar a la acción!

17 ... ♖xf3!

Con todas las piezas negras preparadas, a este bando no le queda otra alternativa que lanzar un ataque. Esta entrega es

temática: las negras arruinan la estructura blanca y de este modo logran utilizar todas sus piezas, que se encuentran muy bien situadas.

18 ♗xf3 ♘xg4 19 ♗g3?!

Aparentemente las blancas estaban forzadas a entrar en la incómoda línea 19 ♗xg4 ♕xg4+ 20 ♗g3 (20 ♘g3?! daría al negro más opciones de reforzar su ataque, como 20 ... ♕h3!) 20 ... ♗xg3 21 ♘xg3 ♕xg3+ 22 ♕g2 ♕xg2+ (22 ... ♖xe3 23 ♕xg3 ♖xg3+ 24 ♔h1 también es posible, pero en ese caso las blancas tendrían algo de contrajuego con ♖e7) 23 ♔xg2 ♘f6 y las negras tienen mejor final, aunque todavía se puede luchar.

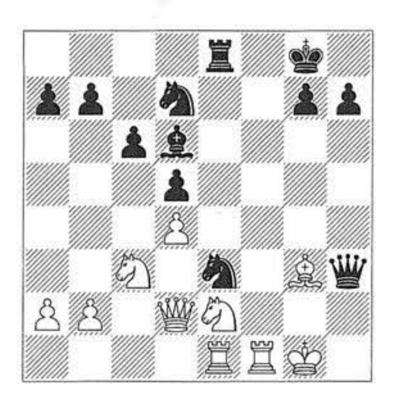
19 ... ♘xe3 20 ♔h1

El final que se produciría tras 20 ♗g2 ♗xg3 21 ♘xg3 ♕xg3 22 ♖f3 ♕xg2+ 23 ♕xg2 ♘xg2 24 ♖xe8+ ♗xe8 25 ♔xg2 no ofrece serias chances para el blanco. Pero ahora otra pieza se une al ataque.

20 ... ♗h5! 21 ♗xh5

El blanco no tiene ninguna esperanza de sobrevivir en el final después de 21 ♘f4 ♘xf1 22 ♖xf1 ♕xg3 23 ♘xh5 ♕h3+ 24 ♔g1 ♘e5!! 25 ♗d1 ♘c4 26 ♕g2 ♕xg2+ 27 ♔xg2 ♘e3+ etc.

21 ... ♕xh5+ 22 ♔g1 ♕h3!



La doble amenaza sobre g2 y g3 es decisiva.

23 ♖f2

Si 23 ♕xe3 ♖xe3 24 ♗xd6 ♕g4+ 25 ♔h1 ♖h3+ 26 ♗h2 ♕h4 y las negras ganan.

23 ... ♗xg3 24 ♘xg3 ♕xg3+ 25 ♖g2

O 25 ♔h1 ♖e6 26 ♖h2 ♕f3+ 27 ♖g2 ♘xg2 28 ♖xe6 ♘f4+ ganando.

25 ... ♘xg2 26 ♖xe8+ ♔f7 27 ♖c8 ♘e3+ 28 ♔h1 ♘f6 0-1

No hay defensa ante 29 ... ♘fg4.

La creatividad como filosofía de vida

La frontera entre ser creativo y entrar en conflicto con las leyes básicas del ajedrez es realmente una delgada línea roja que a algunos jugadores les gusta cruzar de vez en cuando. En cambio, otros viven allí y piensan que si pueden crear algo realmente ingenioso y diferente estarán mejor preparados que sus rivales para lo que suceda.

La siguiente partida también se disputó en el Open Aeroflot, y en ella un ex Candidato cae ante el niño prodigio Magnus Carlsen.

Partida nº 26
M. Carlsen - Dolmatov
Defensa Holandesa A04
Open Aeroflot, Moscú, 2004

1 ♘f3 f5 2 d3!?

Carlsen prepara muy bien sus partidas, así que cuando me enteré de que había de-

rrotado a Dolmatov en 19 movimientos, estaba seguro de que había sido una preparación teórica. Sin embargo, al analizar la partida queda claro que no fue así. La idea de 2 d3!? en esta posición apareció en el libro *SOS – Opening Surprises* de Jeroen Boensch, pero es difícil saber si Carlsen estaba muy familiarizado con ella.

Carlsen primero juega algo creativo y correcto y luego sigue con su partida, y en este caso lo hace mejor que Dolmatov.

2 ... d6

2 ... ♘f6 permitiría 3 e4!? fxe4 4 dxe4 ♘xe4 5 ♗d3 ♘f6 y llegaríamos a un Gambito From con los colores cambiados y un tiempo de más para el blanco. Es difícil determinar hasta qué punto sería peligrosa esta posición, pero ciertamente la jugada del negro es buena.

3 e4 e5 4 ♘c3 ♘c6?!

No me gusta nada esta jugada, y las negras tendrán problemas a partir de ahora. Lo más natural era 4 ... ♘f6! para mantener el control sobre e4. Ahora las blancas, con buen criterio, se apoderan de la iniciativa y explotan la debilidad creada en el blanco de rey desde la primera jugada.

5 exf5 ♗xf5



5 ... ♘f6 no sería mucho mejor; las blancas tendrían ventaja después de 6 d4!.

6 d4!

A partir de este golpe central no he logrado encontrar nada cercano a la igualdad para el negro.

6 ... ♘xd4

No hay nada mejor. Tras 6 ... ♘f6 7 ♗b5! e4 8 d5 a6 9 ♘d4 axb5 10 ♘xf5 ♘e7 11 ♘g3 el negro sufre por la debilidad de sus casillas blancas y los problemas de desarrollo del ♗f8.

Peor sería 6 ... e4, contra la cual el blanco debe ver 7 d5! exf3 8 dxc6 fxg2 9 ♗xg2 b6 10 0-0 con una posición magnífica. La combinación de centro abierto y retraso en el desarrollo podrían sentenciar a las negras.

7 ♘xd4 exd4 8 ♕xd4 ♘f6 9 ♗c4 c6

Sin duda el segundo jugador esperaba poder jugar ...d5, necesaria para apartar al rey del peligro. Este plan resultará demasiado lento, por lo que podemos considerar que su posición está ya casi perdida.

Muchos jugadores experimentados descartarían una jugada como 9 ... ♗xc2 basándose en consideraciones generales. Pero a veces está bien analizar estas jugadas para poner a prueba nuestra intuición y mantenerla en forma, y también como demostración para jugadores con menos experiencia. Las blancas obtienen un ataque muy fuerte mediante 10 0-0 c6 11 ♖e1+ ♗e7 12 ♗g5 ♗g6 13 ♖e3 (puede haber otras continuaciones, pero ésta me parece la más lógica: todas las piezas blancas se dirigen hacia el rey negro) 13 ... ♔d7 14 ♖ae1 ♖e8 15 ♗f4 ♔c8 16 ♗e6+ ♔c7 17 ♕c5! (amenazando ♘b5+) 17 ... b6 (si 17 ... a6 18 ♘a4! y el negro está perdido) 18 ♕c4! y cuesta creer que el negro vaya

a resistir mucho más. La debilidad de las casillas blancas se ha trasladado con el rey al flanco de dama.

10 ♗g5 b5!?



Cuesta entender por qué un Gran Maestro haría una jugada como ésta; aparentemente, después de que el alfil se retire, las negras solamente han logrado debilitar su posición. Pero cuando vemos a gente seria hacer jugadas que no parecen serias, debemos preguntarnos por qué lo hacen, para poder entender la partida que tenemos delante. Lo que quiere el negro simplemente es sobrevivir a la apertura y enrocar largo, pero tras ...0-0-0 el peón de torre estaría en el aire, así que trata de ganar un tiempo ya que el blanco no puede ignorar la amenaza sobre su alfil.

De todos modos, tras 10 ...d5 11 0-0-0 ♗e7 12 ♖he1 las chances de supervivencia del negro serían igualmente escasas, porque a 12 ...0-0 sigue 13 ♕e5.

11 ♗b3 ♗e7 12 0-0-0

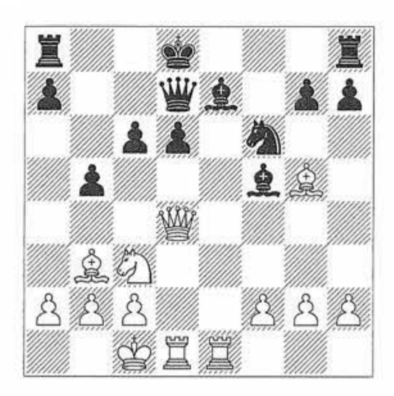
La clave de esta posición es la rapidez de desarrollo. El blanco enroca largo en lugar de hacerlo en el flanco de rey porque de esta manera su torre llega antes a una columna abierta. Al negro aún le falta una jugada para enrocarse.

12 ... ♕d7

El negro no puede escapar. Tras 12 ... h6 13 ♗xf6 ♗xf6 14 ♖he1+ ♔f8 15 ♕xd6+ ♕xd6 16 ♖xd6 ♖c8 17 ♗e6 ♗xe6 18 ♖exe6 el final no alberga esperanzas para él.

13 ♖he1 ♔d8

Esta jugada parece ridícula, pero probablemente Dolmatov no estaba muy animado ante la perspectiva de jugar 13 ... 0-0-0 14 g4! (14 ♕f4 ♗f8 15 ♗xf6 gxf6 16 ♘e4 ♗xe4 17 ♖xe4 d5 es menos claro) 14 ... ♗xg4 15 ♖xe7 ♕xe7 16 ♕xg4+ y el negro está al borde de la derrota. Ahora la partida toma un rumbo similar.



14 ♖xe7!

En esta posición, en la que los peones protegen principalmente las casillas blancas, la idea de eliminar al defensor de las casillas negras está muy clara. Ahora las blancas pueden jugar a placer. Un detalle muy instructivo es que el valor individual de las piezas no importa mucho, ya que no llegaremos a un final. Ninguna pieza, da igual lo fuerte que sea, puede atacar una casilla más de una vez. En el ataque la batalla se centra muy a menudo en un número limitado de casillas, y lo más importante es que participe la mayor cantidad de piezas posible. Por ello una entrega de calidad como ésta no se considera un sacrificio real: es demasiado elemental.

14 ... ♕xe7 15 ♕f4 ♗d7

Necesaria ante la decisiva amenaza 16 ♖xd6+.

16 ♘e4 d5

La natural 16 ...♖f8 pierde por 17 ♘xd6 h6 18 ♕b4 a5 19 ♕c5 ♖b8 20 ♕a7 y el caballo blanco domina claramente la posición.

17 ♘xf6 h6 18 ♗h4 g5

A 18 ...♖f8 seguiría 19 ♘xd5! ganando.

19 ♕d4! 1-0

Insinuando una amenaza contra la torre de h8. Las negras ya han tenido bastante.

Un jugador que parecía dotado de inspiración divina en su juventud es el Gran Maestro e idealista sueco Tiger Hillarp Persson. Sus partidas siempre me han impresionado porque están llenas de ideas originales. En los últimos años ha reforzado su juego posicional y ahora practica un ajedrez tan técnico como creativo. Esta ampliación de estilo sin duda es buena para su ajedrez y, en el futuro, le permitirá combinar su imaginación con correctas decisiones estratégicas.

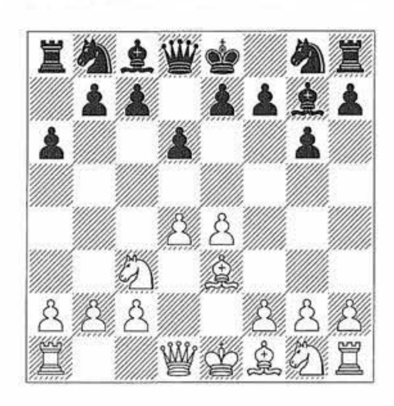
La siguiente partida me pareció un ejemplo muy valioso de cómo en ajedrez cualquier cosa es posible. Esta era la clase de ajedrez que yo quería ser capaz de jugar.

Partida nº 27
I. Sokolov - Hillarp Persson
Defensa Moderna B06
Køge, 1997

1 d4 g6 2 e4 ♗g7 3 ♘c3 d6 4 ♗e3 a6!?

Un sistema considerado secundario a pesar de que ha sido ensayado por jugadores de la talla de Lautier, Radjabov, Inarkiev, Khalifman, Gurevich, Bacrot, Piket, Azmaiparashvili, Svidler, entre otros. No existe un motivo concreto por el que sea malo, aunque cuesta imaginar que el negro pueda igualar en el sentido teórico de la palabra. Pero, por otra parte, ¡no es eso lo que pretende! El negro busca una partida basada en la capacidad y creatividad del jugador, en lugar de defender una línea teórica hasta firmar las tablas. De ahí que este sistema sea bueno para jugar a ganar, y por eso ha sido muy empleado por Hillarp Persson.

En cuanto a la corrección del sistema, en las partidas entre los 200 jugadores más fuertes (que han jugado esta posición) que salen en mi base de datos, el porcentaje es alrededor de un 56-44% a favor del blanco, muy cerca del 55-45% de media que puede presentar cualquier apertura. Por supuesto este tipo de estadísticas son siempre bastante superficiales, ya que indican un montón de cosas pero al mismo tiempo dicen muy poco de la posición. En nuestros tiempos, una pega añadida es que muchas de esas partidas son de jóvenes cuyo Elo está inflado de forma artificial en Internet.



5 ♕d2 ♘d7 6 h4!?

Este no es el procedimiento estándar en esta posición, pero probablemente Sokolov pensó que si el negro podía ser creativo, ¿por qué él no?

6 ... h5 7 ♘h3

La idea de la jugada anterior era situar un caballo de forma permanente en g5.

7 ... b5 8 ♞g5 ♗b7 9 a4 c6!

Tiger tiene mucha experiencia en este esquema y con buen criterio evita 9 ... b4?! 10 ♗c4! e6 11 ♘e2 donde el blanco ha logrado un buen desarrollo.

10 ♖d1

Esto puede llevar a una pérdida de tiempo.

10 ... ♕c7 11 f4!?



Una decisión muy agresiva, con sus pros y sus contras. Por un lado está bien porque permite al alfil de f1 ocupar una buena casilla en f3 pero, por otra parte, reduce considerablemente el control sobre las casillas blancas centrales, al perder la opción de jugar f2-f3 en algún momento. Tiger descubre inmediatamente el defecto de la última jugada de su rival y trata de aprovecharlo.

11 ... ♘h6!?

Desde aquí el caballo puede ir tanto a g4 como a f5 y, lo que es más importante, permite al otro caballo ir a f6 y g4. No obstante, en vista de las opciones que tiene el blanco en su próximo movimiento, parece mejor 11 ... ♘df6!?, con la misma idea. En ese caso el blanco no sacaría nada especial de 12 e5 ♘g4 13 e6 f5, y dado que no es sencillo encontrar puntos débiles en la posición negra, debería considerar la posibilidad de forzar el empate inmediatamente mediante 14 ♘f7 ♖h7 15 ♘g5 ♖h8; otra opción es intentar explotar que el negro ya no puede enrocar y que debe jugar poco a poco con ...d6-d5, ...♘g8-f6-e4, ...♗g7-f6 y ♚e8-f8-g7 antes de que su torre entre en juego.

12 ♗e2?!

Normalmente en este tipo de posiciones es útil restringir a los caballos negros lo máximo posible, y con esa idea aquí era más fuerte 12 e5!. La principal amenaza es e5-e6 para debilitar las casillas blancas; si 12 ... e6 (que aparentemente da buen juego al negro porque su rival acaba de entregar las casillas f5 y d5, y el alfil de e3 está fuera de la partida), el blanco puede golpear sin más dilación con 13 axb5 axb5 14 ♗xb5! y parece que este bando logra ventaja, aunque la posición sigue siendo tremendamente complicada.

12 ... ♘f6!

Ahora las negras no tienen problemas.

13 ♗f3

13 e5 ♘fg4 14 e6 f6 15 ♘f3 ♕c8 sería bueno para el negro.

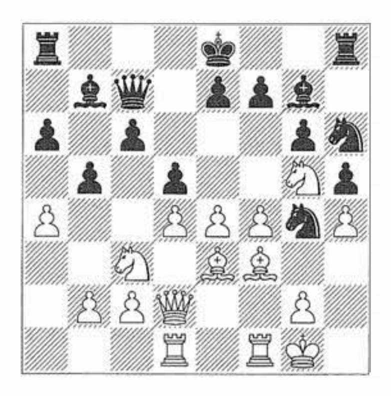
13 ... ♘fg4 14 0-0

La jugada normal ahora sería enrocar corto y celebrar que la apertura ha salido bastante bien. Pero una profunda reflexión permitió a Tiger identificar las necesidades de la posición: los dos caballos negros se dirigen a la misma casilla (g4); con su próximo movimiento Tiger abre una nueva vía para el caballo de h6 y pone en marcha una violenta ofensiva sobre las casillas negras.



¡Al negro le toca ser muy creativo!

14 ... d5!!



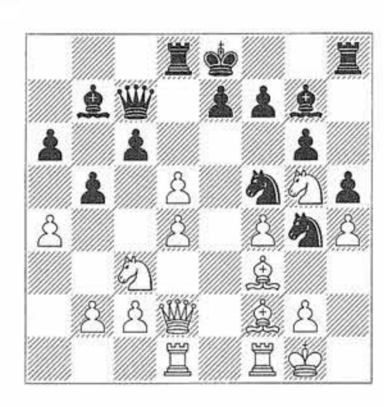
Esta entrega de peón, y los sacrificios posteriores, permiten al negro abrir la posición y dar vida a sus piezas. Esta es la idea de ser creativo: al desequilibrar la posición, las ventajas dinámicas cobran más relevancia que las estáticas. La posición resultante es difícil de evaluar, ni siquiera tras los análisis *post mortem*. Mikhail Tal destacó por este estilo de juego.

15 exd5 ♘f5

El otro caballo entra en juego.

16 ♗f2 ♖d8

El juego del negro sigue siendo exageradamente activo, aunque eso ya no nos sorprende. Las negras llevan a cabo su plan y los dos jugadores tendrán que tomar decisiones. Ahora se le plantea al blanco la primera.



17 dxc6

Es difícil para el blanco no aceptar el reto. Si 17 axb5 cxb5 seguido de ...b4 y el negro recupera el peón con buen juego.

Una jugada interesante y posiblemente mejor era 17 ♗e4!?, tras la cual la posición sigue siendo muy complicada. Dado que la acción se desarrolla en las casillas negras, parece una buena idea para el blanco conservar al menos la posibilidad de cambiar el caballo de f5 (más que el de g4, en cuyo caso se abriría la columna "h" para la torre tras ...hxg4). Probablemente la respuesta negra sería 17 ... b4 18 ♘a2 a5! con juego complicado; en cambio, tras 17 ... cxd5 18 ♗xf5 gxf5 19 axb5 axb5 20 ♘xb5 ♕b6 21 ♘c3 las negras corren el riesgo de quedarse peor.

17 ... ♖xd4!

Por supuesto las negras habían preparado esto hacía rato, y tampoco era un secreto para su rival. Los jugadores fuertes no tienen tantos problemas para prever sacrificios de calidad, porque para ellos nada es tabú.

18 ♘d5!

La réplica más fuerte, pero de todos modos una jugada fácil de omitir si no somos

conscientes de la gran variedad de posibilidades que existen en una posición tan complicada.

En cambio, 18 ♕e2? ♘xf2 19 ♘xb5!? (si 19 ♛xf2 ♗xc6 con ventaja negra – Hillarp Persson) 19 ... axb5 20 cxb7 0-0 21 ♕xf2 ♖xf4 parece muy peligroso para el blanco, y si 18 ♗xd4? ♗xd4+ las negras ganan la dama ya que si 19 ♔h1? ♘g3 mate.

18 ... ♕xc6 19 ♕a5

La única casilla buena para la dama. Ahora se amenaza ♘c7+ y el negro no puede enrocar por ♘xe7+. La respuesta de Hillarp Persson es una magnífica entrega de dama.

19 ... ♕d6!!

No sería bueno para las negras ceder la iniciativa a su adversario con 19 ... ♕xc2?.



¡Ejercicio de cálculo! Juegan blancas

Primero vamos a analizar una *candidata* estándar para ver si sirve.

a) 20 ♖c1?! ♕xb2 (20 ... ♕d2 21 ♘c7+ ♔f8 22 ♛xd2 ♖xd2 23 ♗xb7 ♘d6 24 ♗e1 ♖xb2 25 ♗xa6 bxa4 es sólo un poco peor para el blanco, pero ¿por qué meterse en algo tan arriesgado?) 21 ♘c7+ ♔f8 y ahora:

a1) 22 ♘ce6+ fxe6 23 ♗xb7 ♗f6 24 ♖c8+ ♔g7 25 ♘xe6+ ♚f7 26 ♘d8+ ♖hxd8 27 ♖xd8 ♘xf2 28 ♖xf2 ♕c1+ 29 ♔h2 ♖xf4 con ataque decisivo.

a2) 22 ♗xb7 ♗f6 23 ♕xa6 ♘xf2 24 ♕xb5 ♕xb5 25 ♘xb5 ♘g4 26 ♖c8+ ♔g7 con clara ventaja negra.

a3) 22 ♘xb5 ♗f6! (no 22 ... axb5?? 23 ♛a8+!! ♗xa8 24 ♖c8+ y mate) 23 ♘xd4 ♗xd4 24 ♕d8+ ♚g7 25 ♘e6+ fxe6 26 ♗xd4+ ♕xd4+ 27 ♛xd4+ ♘xd4 28 ♗xb7 ♘e2+ 29 ♔h1 ♘xc1 30 ♖xc1 a5 con mejor final para el negro.

La jugada correcta es también la más tentadora:

b) 20 ♘c7+! (hay que sacar al rey negro hacia el centro, así que intuitivamente esta es la mejor elección, pero en una posición tan compleja debemos apoyar nuestras decisiones en variantes concretas) 20 ... ♔d7 (20 ... ♔f8 pierde inmediatamente por una bella maniobra de mate: 21 ♘ce6+!! fxe6 22 ♛d8+ etc.) y ahora las blancas tienen dos formas de rematar la partida:

b1) 21 ♘xa6 (la complicada) 21 ... ♗xf3 (21 ... ♘xf2 pierde por 22 ♖c1! ♕xb2 23 ♕c7+ ♔e8 24 ♗c6+ ♗xc6 25 ♕xc6+ ♖d7 26 ♘c7+ ♔f8 27 ♕a8+) 22 ♖c1! ♖xa4 23 ♕xb5+ ♗c6 24 ♘c5+ ♔c7 25 ♘ce6+!! ♔d6 26 ♕b6 y el negro está muerto.

b2) 21 ♖c1 ♕d2 (o 21 ... ♕xa4) 22 ♕b6! ♗xf3 23 ♘d5 y el ataque es decisivo.



¿A dónde vamos ahora?

20 ♘e4?

El blanco acepta el sacrificio de dama, probablemente ante la imposibilidad de orientarse en el laberinto táctico de la posición. Es muy probable que se le escapara la diferencia que suponía entregar el caballo de cara a las líneas principales, sencillamente porque no había pensado en ello. Este es otro ejemplo de cómo se puede llegar a una posición en la que la única continuación jugable es una jugada absolutamente nada convencional, y donde debemos abrir nuestras mentes hacia un modo completamente distinto de entender el ajedrez.

Ahora 20 ♘c7+! era mucho más fuerte, y dejaría al negro con una sola respuesta posible:

a) 20 ... ♔d7? es muy temeraria; tras 21 ♘xb5! (la jugada clave en todas las variantes; en cambio 21 ♘xf7?? ♕xf4! y ganan las negras) 21 ... axb5 22 ♘xf7 y las blancas ganan. Se puede observar la diferencia tras 22 ... ♕xf4 23 ♕xb5+ ♔e6 24 ♘g5+ ♔f6 25 ♗xd4+ ♘xd4 26 ♗xb7 etc.

b) 20 ... ♔f8 21 ♘xb5!! axb5 22 ♗xb7 y ahora el blanco tiene ♕a8+ que impide 22 ... ♕xf4, así que la única jugada del negro es 22 ... ♕b8! 23 c3 (si 23 ♗xd4 ♗xd4+ 24 ♖xd4 ♘xd4 25 ♔h1 ♘e2 26 ♕e1 ♕xb7 27 ♕xe2 bxa4 y las negras no están peor, y si 25 ♗f3 ♘xf3+ 26 gxf3 ♘f6 y las negras tendrían un buen contrajuego contra f4 y h4) 23 ... ♘xf2 24 ♖xd4 ♗xd4 25 cxd4 ♘g4 con una posición muy difícil de valorar. Probablemente esté equilibrada de algún modo.

En cambio, 20 ♗xd4 ♗xd4+ 21 ♖xd4 ♘xd4 sería ventajoso para las negras, principalmente porque si el blanco es excesivamente glotón con 22 ♘c7+? ♔f8 23 ♗xb7 recibe mate mediante 23 ... ♘e2+ 24 ♔h1 ♘g3+ 25 ♔g1 ♕d4+ 26 ♖f2 ♕xf2 mate.

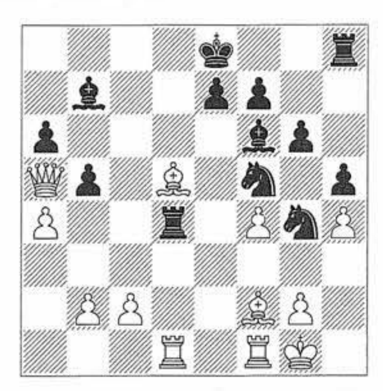
20 ... ♕xd5

Esta era la idea del negro, y en realidad es la única jugada en esta posición, por lo que no constituye ninguna sorpresa.

21 ♘f6+

Sokolov tenía que tomar una decisión intuitiva. 21 ♖xd4 ♘xd4 22 ♘f6+ ♗xf6 23 ♗xd5 ♗xd5 parece también muy peligroso para el blanco.

21 ... ♗xf6 22 ♗xd5



Con tantas opciones, ¡obviamente la mejor es una jugada sorprendente!

22 ... ♘xf2!

No es la jugada más evidente, pero en una posición como ésta es importante mirarlo todo, ya que casi cualquier jugada puede ser una bomba.

a) 22 ... ♖xd5 es peor por 23 ♕c7! (23 ♖xd5 ♗xd5 24 ♕xa6 0-0 25 ♕xb5 e6 tampoco es tan claro: Evidentemente las negras tienen un ataque muy peligroso, pero quizás el blanco consiga crear cierto contrajuego con sus peones) 23 ... ♘d6 (única) 24 ♖xd5 ♗xd5 25 ♖d1 ♘xf2 (o 25 ... ♗a8 26 ♗d4! con chances bastante equili-

bradas) 26 ♔xf2 ♗e4 27 ♖xd6! exd6 28 ♕xd6 ♗g7 29 ♕xa6 0-0 30 ♕xb5 ♗xc2 31 a5 y las blancas tienen un buen contrajuego.

b) 22 ... ♗xd5? es mala por 23 ♗xd4 ♗xd4+ 24 ♖xd4 ♘xd4 25 ♕d2! ganando (Hillarp Persson).

23 ♗xb7 ♘xd1 24 axb5



24... 0-0!

El negro se aferra a la iniciativa y lo que haga el blanco en el flanco de dama no le interesa. En cambio, si 24 ... axb5? 25 ♕a8+ ♔d7 26 ♗c6+ ♔d6 27 ♕b7 y el rey negro corre peligro (Hillarp Persson).

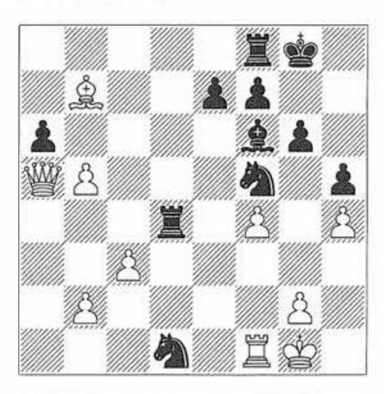
25 c3

Hillarp Persson otorga un signo de interrogación a esta jugada, pero en realidad las blancas ya no tienen salvación. A Tiger le preocupaban las complicaciones derivadas de 25 bxa6; el Gran Maesto danés Lars Bo Hansen mostró unos largos e interesantes análisis a partir de 25 ... ♖d7!?, que dejaría al blanco contra las cuerdas, pero aún con vida:

a) 26 a7 ♗d4+ 27 ♔h2 ♗xa7 28 ♕xa7 ♘de3 y el blanco pierde de modo forzado, por ejemplo 29 ♖f3 (o 29 ♖e1 ♘g4+ 30 ♔g1 ♘d6 con ventaja decisiva de material para el negro) 29 ... ♘g4+ 30 ♔h3 (si 30 ♔g1 ♘fe3!! ganando) 30 ... ♖d1 31 g3 ♖fd8 32 ♖f2 ♖8d2 33 ♖xd2 ♖xd2 34 ♕g1 ♞fe3 35 b4 ♖d1 y en principio las negras ganarán cómodamente el final con su pieza de ventaja.

b) 26 c3! (para impedir que el alfil negro entre en juego directamente) 26 ... ♘de3 27 a7 ♖xb7 28 a8♕ ♖xb2! 29 ♕f3 ♖xg2+ 30 ♕xg2 ♘xg2 31 ♔xg2 ♘e3+ 32 ♔g1 ♞xf1 33 ♔xf1 ♖c8! 34 f5! Y el negro tendrá dificultades para imponer su ventaja ya que las blancas dispondrán de montones de jaques.

Sin embargo, todos estos análisis no hubieran sido necesarios si hubiésemos empezado por buscar *candidatas*. Tras 25 bxa6 ♘xb2! seguido de 26 ... ♖a4 el negro no tiene nada que temer y no pasará apuros para imponerse.



Y ahora ¿cómo siguen las negras?

25 ... ♘de3!!

El negro actúa como si la amenaza sobre su torre fuese ilusoria. Ahora el ataque se vuelve absolutamente irresistible.

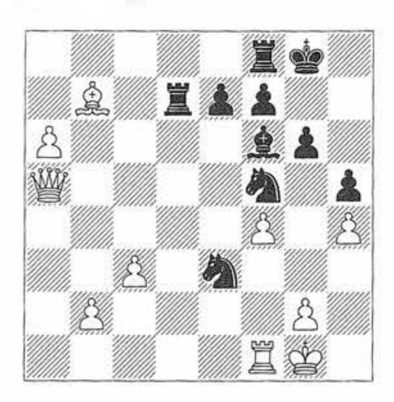
26 bxa6

26 cxd4 ♗xd4 dejaría a las blancas con una enorme ventaja material... y nulas chances de salvar la partida. Tras 27 ♖f2 se gana

con 27 ... ♘g4 28 ♔f1 ♗xf2 29 ♔e2 axb5 y ahora es el negro quien tiene pieza de más. No se ve ninguna otra cosa que puedan jugar las blancas. Las amenazas son demasiado fuertes.

26 ... ♖d7!?

Esto da al blanco algunas opciones, aunque no tiene mucha importancia. 26 ...♖d2 habría sido más natural, pero el ajedrez es complicado y ésta no ha sido una partida fácil para el negro.



27 ♗c6?!

El mejor intento era 27 a7! ♖xb7 28 a8♕ ♖xb2 29 ♕f3 para trasponer a la línea de 26 c3 vista en el comentario a 25 bxa6. En cambio, 27 ♕a4 perdía por 27 ...♖d2 28 a7 ♗xh4 29 a8♕ ♘xf1 debido al brillante golpe táctico 30 ♔xf1 ♗f2!! y el blanco está indefenso ante la amenaza mortal del caballo negro, a pesar de tener dos damas contra dos torres.

27 ... ♖d2!

A partir de aquí las negras rematan la partida de forma impecable.

28 ♖b1

28 a7 perdía ante 28 ...♗xh4! 29 a8♕ (si 29 g4 hxg4 30 a8♕ ♗g3 31 ♗g2 ♘xf1 y el negro tiene ventaja decisiva, principalmente por la amenaza 32 ... ♗f2+!) 29 ... ♘xf1 (lo más sencillo, aunque también ganaría 29 ... ♗f2+ 30 ♔h2 ♘xf1+ 31 ♔h3 ♖xa8 32 ♛xa8+ ♔g7 or 30 ♖xf2 ♖d1+ 31 ♔h2 ♘g4+ 32 ♔h3 ♖h1 mate) 30 ♕8a7 ♘5e3 31 ♗f3 ♗f2+ 32 ♔h1 ♘g3+ 33 ♔h2 ♘ef1+ 34 ♔h3 ♗xa7 35 ♕xa7 e5 y el blanco está muerto.



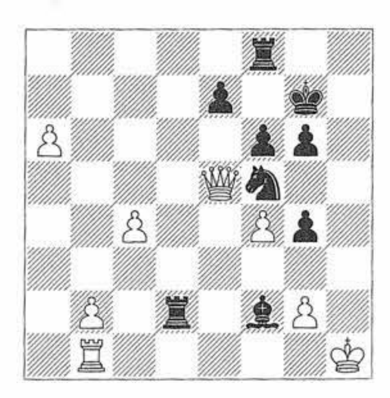
28 ... ♗xh4 29 ♗f3 ♗f2+ 30 ♔h1 ♘g4!

La amenaza de mate en una jugada obliga al blanco a abrir la columna "h", lo que lleva a una victoria forzada.

31 ♗xg4 hxg4 32 c4?

32 a7 perdía por 32 ...♖dd8 33 ♖a1 ♖a8 34 ♕e5 f6 35 ♕e6+ ♔g7 36 g3 ♘e3 37 ♕xe7+ ♖f7 seguido de ...♖h8+.

32 ... ♔g7! 33 ♕e5+ f6 0-1

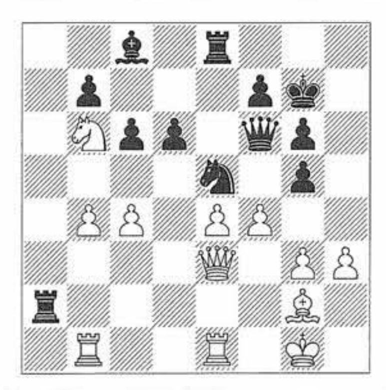


Visión combinativa

Uno de los atributos más importantes para un ajedrecista es la capacidad de detectar combinaciones cuando aparecen en el tablero. Como ya he comentado, la mejor manera de desarrollar esta habilidad es resolver muchas combinaciones. Es muy útil tener un libro de combinaciones sencillas para mirarlo cuando viajamos, cuando estamos en la sala de espera del médico o del dentista, o en la bañera. Pero también podéis intentar resolver combinaciones muy difíciles como la siguiente:

Partida nº 28
N. Kirov - Hillarp Persson
Defensa India de Rey E68
Zaragoza, 1995

1 ♘f3 d6 2 d4 g6 3 g3 ♗g7 4 ♗g2 ♘f6 5 0-0 0-0 6 c4 ♘bd7 7 ♘c3 e5 8 e4 ♖e8 9 h3 exd4 10 ♘xd4 ♘c5 11 ♖e1 a5 12 ♖b1 a4 13 b4 axb3 14 axb3 h6 15 b4 ♘e6 16 ♘f3 ♘d7 17 ♗b2 ♘g5 18 ♘xg5 hxg5 19 ♘d5 c6 20 ♗xg7 ♔xg7 21 ♕d4+ ♘e5 22 ♘b6 ♕f6 23 ♕e3 ♖a2 24 f4

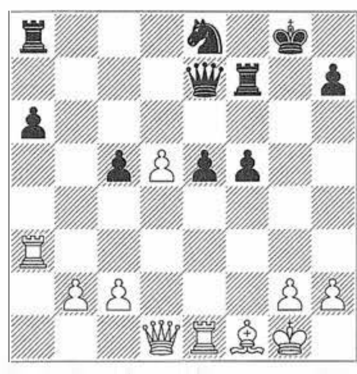


¿Podéis resolver esto? ¡Juegan negras!

Pero volvamos un momento a combinaciones más sencillas. Para ello existen obras excelentes como los dos libros de Pongo o los dos volúmenes de *Informator* sobre combinaciones, el *Chess Puzzle Book* de John Nunn, o *Sharpen Your Tactics* de Lein y Archangelsky, entre otras. El único problema que tienen muchos de esos libros es que contienen algunas combinaciones incorrectas porque, al ser libros muy viejos, no han pasado por un módulo de análisis; además, muchos ejemplos están copiados de otros libros de combinaciones. Con todo, en un 90% de los casos no reconocemos ejercicios incluso aunque los hayamos resuelto anteriormente, ni descubrimos errores en las soluciones, así que el panorama no es tan desolador como parece. Yo mismo he intentado crear un libro "claro" sobre combinaciones, *Excelling at Combinational Play*, y debo decir que comprendo que no haya más libros buenos sobre este tema, porque la tarea de recopilar, revisar, comentar y organizar un libro así exige realmente un gran esfuerzo.

Sea como sea... La visión combinativa es tremendamente útil para el jugador práctico. En la siguiente posición, muchos jugadores fuertes detectarían al instante los temas y a continuación pulirían los detalles.

Hellsten - López Silva
Argentina, 2004



¿Cuál es la jugada temática para el blanco?

22 d6!

Esto es lo temático; el blanco ve la posible clavada en la diagonal c4-g8 y avanza el peón para despejar el camino al alfil. Evidentemente el negro había visto esta

jugada, pero no había tenido en cuenta todos sus aspectos. De todas formas, su posición tampoco era tan maravillosa.

22 ... ♘xd6

Si 22 ...♕xd6 23 ♗c4 y las blancas ganan cómodamente el final.

23 ♕d5 ♖d8

23 ...♖e8 24 ♖xa6 ♘e4 25 ♗c4 y también ganaría el blanco.

24 ♖xe5 1-0

Las negras abandonaron, ya que en el final que se produce tras 24 ...♛c7 25 ♛xc5 no tendrían chances reales de salvación. Un poco pronto para abandonar, eso es cierto, pero el negro no se sentía con fuerzas.

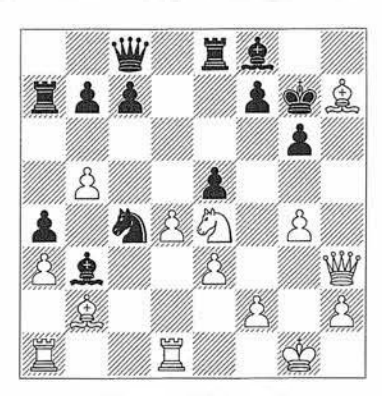
Para un jugador fuerte como Hellsten la cuestión no es lo rápido que vio la combinación sino *cuándo* la vio. Muy probablemente, varias jugadas atrás. Este tipo de golpes temáticos son puramente instintivos para el experimentado jugador de torneo.

Antes de examinar la solución de la partida Kirov - Hillarp Persson, mirad esta otra complicada posición.

Partida nº 29
Sturua - Xu Jun
Apertura Inglesa A29
Olimpíada de Estambul, 2000

1 c4 e5 2 g3 ♘f6 3 ♗g2 d5 4 cxd5 ♘xd5 5 ♘c3 ♘b6 6 d3 ♗e7 7 ♘f3 ♘c6 8 0-0 0-0 9 a3 ♖e8 10 b4 ♗f8 11 ♗b2 a5 12 b5 ♘d4 13 e3 ♘xf3+ 14 ♗xf3 a4 15 ♕c2 ♗f5 16 ♖fd1 ♖a7 17 ♗e4 ♗e6 18 d4 ♗b3 19 ♗xh7+ ♔h8 20 ♕f5 g6 21 ♕h3 ♕c8 22 g4 ♔g7 23 ♘e4 ♘c4

Algunas combinaciones se pueden considerar estándar; esas son las que aparecen en los libros citados anteriormente. La combinación que acabamos de ver aparecería normalmente en el apartado titulado *Demolición de la defensa*. Los temas se pueden encontrar en varios libros, incluyendo el mío, *Excelling at Combinational Play*, en el cual incluí un pequeño capítulo.



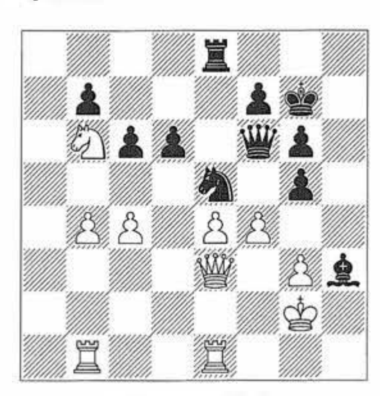
¡Juegan blancas!

Vamos a regresar ahora a la posición anterior. Hillarp Persson sorprendió a su rival con una hermosa entrega de torre:

24 ... ♖xg2+!!

Cuesta creer que Kirov no considerase esta jugada, pero por una razón u otra no se tomó la molestia de analizarla a fondo. De haberlo hecho habría descubierto cómo seguía.

25 ♔xg2 ♗xh3+!



¡Otro regalito!

Si calculáis esta jugada lo más probable es que lleguéis a la conclusión de que es muy peligrosa para el blanco. Para el jugador práctico bastaría calcular algunas variantes y ver que sólo el negro tiene chances de ataque; entonces, en lugar de 24 f4?, jugaría algo más prudente, como 24 ♖e2. Ahora el blanco se dejó llevar por el pánico y perdió inmediatamente.

26 ♔g1?! gxf4 27 gxf4

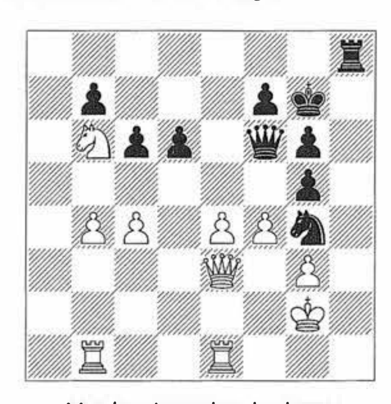
27 ♛xf4 ♘f3+ dejaría a las negras en un final con un peón limpio de ventaja.

27 ... ♛h4 0-1

El ataque es mortal. Las blancas podían haber seguido jugando, pero no hay dudas acerca del resultado.

No obstante, para decidirse a sacrificar, el negro tuvo que calcular también:

26 ♔xh3! ♖h8+ 27 ♔g2 ♘g4

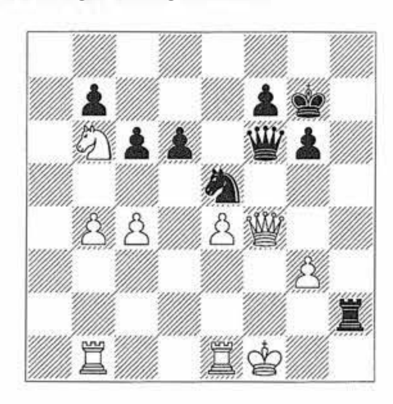


Muchas jugadas de dama

Esta es la posición crítica. Al calcular el sacrificio, os daríais cuenta enseguida de que había que detenerse aquí y fijar una posición que nos sirviera de *escalón*. Probablemente se podía calcular primero 26 ♔g1, y pronto veríamos que el blanco tiene muchos problemas; los detalles concretos no son importantes de cara a la decisión final, y se pueden omitir. Ahora las blancas tienen estas opciones:

a) 28 ♕a3 ♖h2+ 29 ♔f1 ♕d4 y no hay defensa para el blanco.

b) 28 ♕f3 ♖h2+ 29 ♔f1 ♘e5! 30 ♕e3 (si 30 ♛c3 gxf4 31 ♘d7 ♕e6 32 ♖e2 ♖h1+ 33 ♔f2 fxg3+ 34 ♕xg3 ♖xb1 es ganador para las negras) 30 ... gxf4 31 ♕xf4 (si 31 gxf4 ♘g4 32 ♕f3 ♛h4 o 32 ♕g3 ♕d4 ganando)



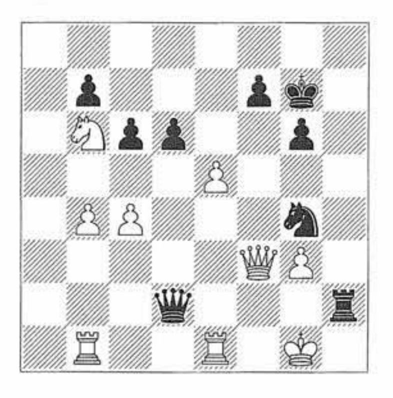
31 ... ♕d8!! 32 ♔g1 ♕h8 33 ♘d7 ♖h1+ 34 ♔f2 ♘d3+ 35 ♔e3 ♘xf4 36 ♖xh1 ♘h5 y el final está prácticamente ganado para el negro, si es que no está ya ganado del todo.

c) 28 ♕d3 ♖h2+ 29 ♔g1 y aquí realmente basta con saber que tenemos un *seguro*, es decir, tablas inmediatas mediante 29 ... ♖h1+ 30 ♔g2 ♖h2+. En la posición inicial el negro no tiene ventaja si no sacrifica, así que para decidirnos a entrar en esta combinación lo único que hace falta ver es que no nos vamos a quedar peor. No obstante, una vez llegados aquí, podéis deteneros a calcular las consecuencias de 29 ... gxf4!?, contra la cual el blanco dispone de dos posibles continuaciones:

c1) 30 ♖f1 ♖h3 (o 30 ... g5 31 gxf4 gxf4 32 ♖b3 ♕g6 33 e5 ♕g5 34 ♕f3 dxe5 35 ♕xg4 ♕xg4+ 36 ♔xh2 ♕e2+ 37 ♔g1 e4 38 ♖h3 f3 ganando) 31 ♖bd1 ♘e5

32 ♖xf4 (si 32 ♕c3 f3 ganando) 32 ... ♕xf4 33 gxf4 ♖xd3 34 ♖xd3 ♘xd3 y en este final las negras deberían imponerse.

c2) 30 e5 ♕g5! y si 31 ♕f3 ♖f2 32 ♕xg4 ♕xg4 33 ♔xf2 ♕xg3+ 34 ♔f1 dxe5 con un final ganado para el negro, en tanto que 31 ♕e4 falla por 31 ... f3!! 32 ♕xf3 ♕d2.



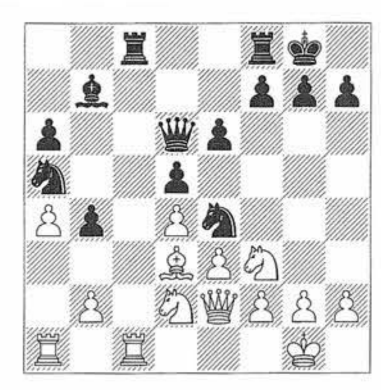
El blanco está muerto; por ejemplo, 33 ♖bd1 ♖h1+!! 34 ♕xh1 ♕f2 mate.

Las negras ganan en todas las variantes, o al menos están cerca de la victoria, lo que en la práctica significa que habrían ganado la partida incluso contra la defensa más precisa. Claro está que no era necesario verlo todo para ejecutar la combinación. A menudo tenemos que confiar en nuestra intuición (por eso trabajamos para desarrollarla) y calcular solamente lo que nos haga falta para tomar decisiones prácticas.

La siguiente combinación parece bonita y sencilla, pero en realidad se trata de un ejercicio muy difícil. Primero descubrid la combinación y luego encontrad todas las variantes, ¡incluyendo la mejor defensa!

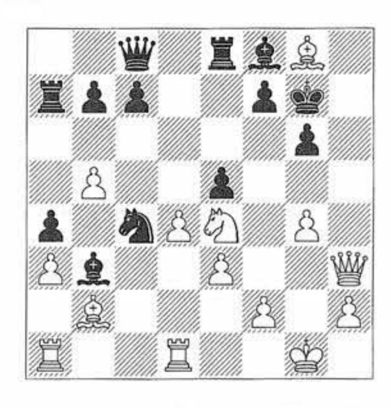
Partida nº 30
Beliavsky - J. Houska
Defensa Eslava D15
Copenhague, 2003

1 d4 d5 2 c4 c6 3 ♘f3 ♘f6 4 ♘c3 a6 5 cxd5 cxd5 6 ♗g5 e6 7 e3 ♗e7 8 ♗d3 b5 9 0-0 ♗b7 10 ♕b3 0-0 11 ♖fc1 ♘c6 12 a4 b4 13 ♘b1 ♘e4 14 ♗xe7 ♕xe7 15 ♘bd2 ♘a5 16 ♕d1 ♖ac8 17 ♕e2 ♕d6

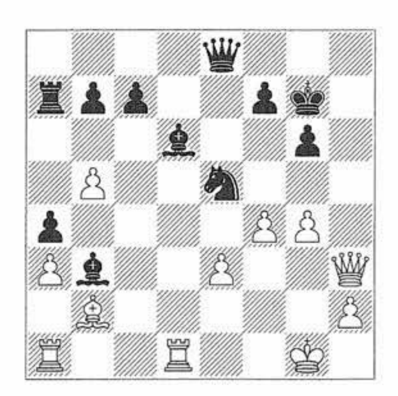


Juegan blancas. ¿Cuál es la continuación más prometedora?

Y ahora, mientras lo pensáis, podemos volver al ejemplo anterior, Sturua-Xu Jun. En la partida los jugadores no hicieron las jugadas más precisas, pero es que no siempre es fácil encontrar el camino correcto cuando hay una maraña de variantes. La forma más rápida de lograr la victoria era 24 ♗g8!!



Después de 24 ... ♔xg8 25 ♘f6+ ♔g7 26 dxe5 ♘xe5 (si 26 ... ♖xe5 27 f4 ♗d6 28 fxe5 ♘xe5 29 ♖f1 ganando) 27 f4 la posición del blanco es absolutamente ganadora, por ejemplo: 27 ... ♗d6 (o 27 ... ♔xf6 28 ♗xe5+ ♖xe5 29 g5+! y cae la dama negra) 28 ♞xe8+ ♕xe8

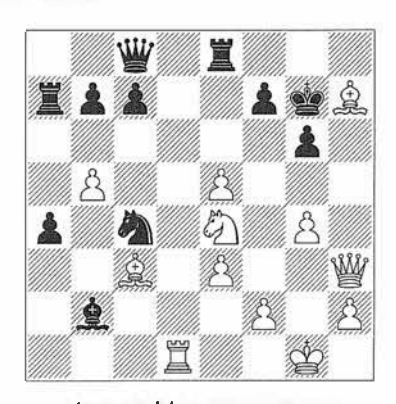


29 b6!? (también sería fuerte 29 Rd2, o 29 fxe5 Bxe5 30 Rd8 Qxd8 31 Bxe5+ f6 32 Bd4 seguido de 33 g5 o 33 Rf1 con ataque decisivo) 29 ... Ra6 30 fxe5 Bxa3 31 Rxa3 Bxd1 32 e6+ f6 33 Rd3 y las blancas ganan.

La combinación no es sencilla, y en la partida Sturua la tuvo no una vez, ¡sino dos!

24 Bc3?! Nd6?

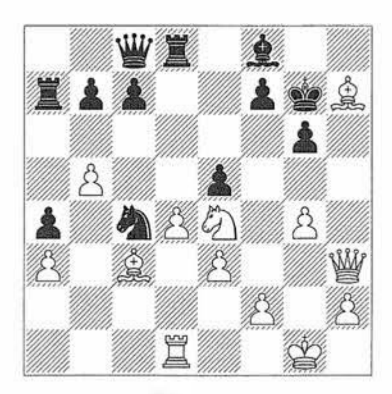
Ofrecía más resistencia 24 ... Bxd1!? 25 Rxd1 Bxa3! 26 dxe5 Bb2, tratando de neutralizar al terrible alfil de casillas negras; las blancas tendrían que jugar con precisión para ganar.



Juegan blancas y ganan

No sirve 27 Qh4? Bxc3 28 Qf6+ Kh6 29 Qh4+ Kg7 y tablas (Ftacnik), pero tras 27 Rd7!! no hay defensa para el negro: 27 ... Qxd7 (o 27 ... Re6 28 g5 Kf8 29 Nf6 ganando) 28 e6+ Bxc3 29 exd7 Rd8 30 Nxc3 y no hay defensa contra 31 g5.

Ftacnik propuso también 25 ... Rd8 (con idea de 26 Qh4 Be7! 27 g5 Kf8 28 Bxg6 fxg6 29 Qh8+ y tablas por jaque perpetuo), pero esta jugada falla por...



Juegan blancas y ganan

26 Bxg6!! fxg6 27 Ng5 con ataque decisivo: si 27 ... Be7 28 Qh7+ Kf6 29 Ne4+ Ke6 30 d5+ Kd7 31 Nf6+ Kd6 32 Bb4+ etcétera.

25 Nf6?

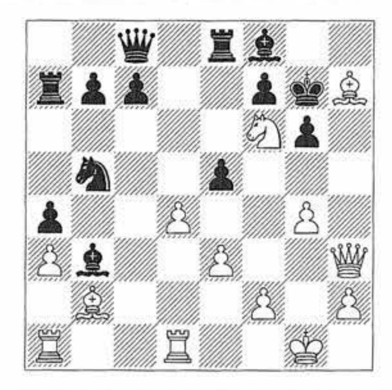
De nuevo las blancas disponían de 25 Bg8! que ganaba con bastante facilidad tras 25 ... Nxe4 (o 25 ... Kxg8 26 Nf6+ Kg7 27 dxe5 y ganan) 26 Qh7+ Kf6 27 dxe5+ Ke7 (si 27 ... Rxe5 28 Qh8+ ganando) 28 Bb4+ Nd6 29 exd6+ cxd6 30 Rd4 con ataque decisivo.

Si leemos los comentarios de Ftacnik podemos llegar a pensar que la jugada de la partida gana también contra la defensa más precisa, pero no es así.

25 ... Nxb5

Ahora, si 26 Bxg6 fxg6 27 Qh7+ Kxf6 28 dxe5+ Rxe5 29 g5+ Ke6 la posición no estaría nada clara. El blanco optó por una jugada tranquila.

26 Bb2!?



¿Cuál es la mejor defensa del negro?

26 ... ♔xf6?

Las negras no encuentran el camino correcto en una posición realmente complicada. Existía una defensa milagrosa: 26 ... ♗xd1! 27 dxe5 ♗xa3!! 28 ♖xa3 ♖d8 29 ♗g8 ♕e6! y parece que el ataque blanco ha sido rechazado. Por supuesto, esto no es forzado, pero no he logrado descubrir algún modo claro de mejorar el juego blanco.

Ahora se gana sin excesivos problemas.

27 dxe5+ ♔e6 28 g5+ ♔e7 29 e6 fxe6 30 ♗f6+ 1-0

El ajedrez es realmente un juego muy difícil, especialmente si nuestro rival juega algo que no hemos visto. Volvamos a la partida entre Beliavsky y Houska, en la que el blanco se impuso de forma convincente tras

18 ♗xe4!? dxe4 19 ♘g5 h6!?

Las negras tratan de encontrar alguna defensa, y juegan una posición con peón de menos. Los cálculos del blanco eran:

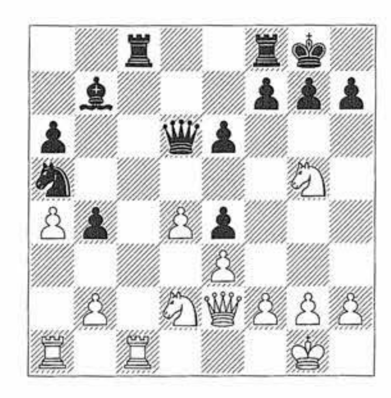
a) 19 ... f5 20 ♖xc8 ♗xc8 21 ♕h5 h6 22 ♘gxe4 ganando peón.

b) Si 19 ... ♖xc1+ 20 ♖xc1 f5 21 ♕h5 h6 22 ♘gxe4 ♛d5 23 ♕g6! fxe4? 24 ♖c7 y ganan.

20 ♘gxe4

Y la partida se alargó hasta la jugada 58, con victoria del blanco gracias a su peón de ventaja.

Parece bastante convincente, pero en realidad no lo es tanto.



Con un poco de magia combinativa propia, la conductora de las piezas negras se habría salvado.

19 ... ♕d5!

Esta jugada entraría dentro de la categoría de *amenazas de rayos X*. No es en sí misma una combinación, pero para verla es necesario un buen olfato para detectar las debilidades en la posición enemiga. Ahora el blanco no obtiene ninguna ventaja:

a) 20 ♘gxe4?? f5! y 20 ♘dxe4?? f6! pierden pieza por la amenaza de rayos X sobre g2.

b) 20 ♕g4 ♖xc1+ 21 ♖xc1 ♘b3 22 ♘xb3 ♕xb3 y el negro no está peor; de hecho, es muy probable que incluso esté mejor.

c) 20 ♖xc8 ♖xc8 21 ♕h5 ♕f5 22 g4 ♕g6 23 ♕xg6 hxg6 24 ♘dxe4 f6!? (o 24 ... ♘b3 25 ♖d1 ♗xe4 26 ♘xe4 ♖c2 27

d5 exd5 28 ♖xd5 f6 con igualdad) 25 ♘d6 fxg5 26 ♘xc8 ♗xc8 27 ♖c1 ♗b7 con un final ciertamente complicado.

Los dos últimos ejemplos nos demuestran que la visión combinativa no consiste únicamente en resolver combinaciones o encontrar la secuencia ganadora en una posición dada, sino que supone una herramienta muy valiosa en la partida viva. Sé que este capítulo, aunque bastante extenso, carece de profundidad en algunos aspectos, ya que en él no hecho mucho más que poner de manifiesto la importancia de prestar atención a los temas tácticos. Pero es que éste es realmente un aspecto muy importante del ajedrez y no dudaría en escribir un libro dedicado íntegramente a este tema... si pensara que serviría para ayudar a un solo jugador a descubrir algo tan divino como este ejemplo final, extraído de una partida semirrápida de 1999 entre el MI y compositor israelí Yochanan Afek y su compatriota, un joven Gran Maestro.

Afek - Kogan
Israel, 1999



¿Podéis ver cómo el blanco crea una combinación de la nada?

1 ♗d2!!

Esto es pensamiento creativo. El blanco advierte la posibilidad de realizar una combinación y la usa para crear esta obra maestra. Ahora el negro tiene que elegir entre capturar el caballo o no. Tal vez Kogan pensó que su rival la había colgado, y si creyó que podía ganar pieza gratis, por supuesto que debía comérsela.

1 ... ♘xd4?

Había que rechazar el presente blanco:

a) 1 ... ♕c7 2 ♘f5! exf5 3 ♘d5 ♕d8 4 ♗c3 con fuerte ataque. Tras 4 ... ♞e5 5 ♗xe5 dxe5 el blanco sigue con otra combinación: 6 ♘f6+ ♗xf6 7 ♖xd7! ♕b6! (única) 8 gxf6 ♕xf6 9 ♕xf5! (para mantener la torre en la séptima fila) 9 ... ♕xf5 10 exf5 ♖fd8 11 ♖gd1 ♖xd7 12 ♖xd7 ♖b8 13 ♖e7 y el final de torres es ventajoso para el blanco. El negro se enfrenta ahora a la desagradable disyuntiva de jugar 13... f6 o perder el peón de rey. En ambos casos sus chances de supervivencia son más bien escasas.

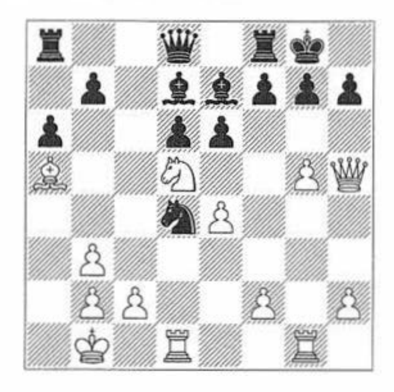
b) 1 ... ♕d8! era con toda probabilidad la mejor respuesta; además de defender las casillas clave del flanco de rey, se evitan todos los trucos del blanco con ♘f5 o ♘d5.

2 ♘d5 ♕d8

Objetivamente era más fuerte 2 ... ♕b5 pero por supuesto esa jugada es del ordenador, y con todo las blancas aún ganarían tras 3 g6! fxg6 4 ♘xe7+ ♔f7 5 ♕xh7! con ataque decisivo.

3 ♗a5!!

La clave del juego blanco. Ahora a 3 ... ♕e8 sigue 4 ♘f6+! y no hay defensa para el rey negro. Las negras pierden la dama de una forma u otra; en la partida permitieron a su adversario llevar a cabo su idea principal.



3 ... ♕xa5 4 g6!

Se amenaza mate.

4 ... fxg6 5 ♘xe7+ ♔f7 6 ♕xa5 1-0

Cómo entrenar el cálculo

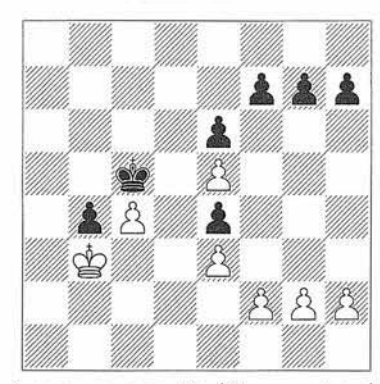
Existen muchos métodos para entrenar el cálculo y la toma de decisiones. En este capítulo intentaré daros algunas sugerencias sobre cómo hacerlo de la forma más eficaz. Además de compraros *Train your Decision Making in Chess*, de Aagaard & Lund, os recomiendo que resolváis todo tipo de ejercicios, tanto fáciles como difíciles. En el próximo capítulo encontraréis 100 ejercicios de varios tipos.

Los primeros van sobre *jugadas candidatas* o simplemente *candidatas*. Hasta hace poco no existían libros sobre ese tema, pero mientras terminaba este libro cayó en mis manos *Imagination in Chess* (Batsford 2004), de Paata Gaprindashvili. Esta obra, que opera (en parte) con versiones muy complicadas de ejercicios sobre *jugadas candidatas*, es ciertamente recomendable.

El segundo apartado está integrado por combinaciones. Ya he hablado bastante de ellas en las páginas anteriores, así que no diré nada más ahora.

En tercer lugar tenemos finales de peones. Estos finales son excelentes para entrenar el cálculo; aunque en principio son sencillos, al haber pocas piezas en el tablero, su nivel de dificultad es ciertamente alto. El siguiente es un buen ejemplo de lo que nos pueden ofrecer los finales de peones.

Laveryd - Wikstrom
Umeå, 1997



Juegan negras. ¿Podéis encontrar la solución a este extraordinario final de peones?

La partida concluyó:

1 ... h6? 2 h3??

2 g4! ganaba.

2 ... h5 3 h4 g5! 4 g3

Si 4 hxg5 h4 y es el blanco el que se ha quedado sin jugadas.

4 ... g4 0-1

F. Lindgren descubrió la continuación correcta y la publicó en el *Informator*. Un verdadero aficionado al ajedrez no puede ignorar la genialidad de esta posición.

1 ... h5!

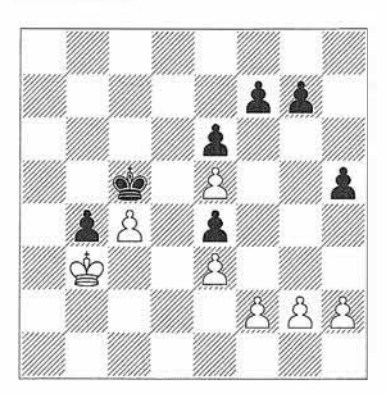
La jugada correcta. Ahora el blanco dis-

pone de varias opciones, ¡pero solamente una es buena!

a) 2 h4? g5! y ganan las negras.

b) 2 f4? exf3 3 gxf3 h4 4 h3 f5 ganando.

c) 2 g3? f5 3 exf6 gxf6 4 h3 f5 5 h4 e5 ganando.



2 h3! f6!

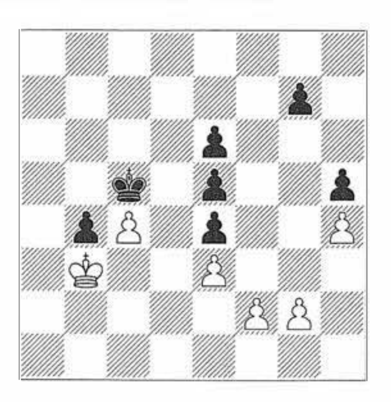
Pero no 2 ... h4? 3 g3 g5 4 g4! y las blancas ganan.

3 h4!

Si 3 exf6? gxf6 ganarían las negras.

3 ... fxe5!

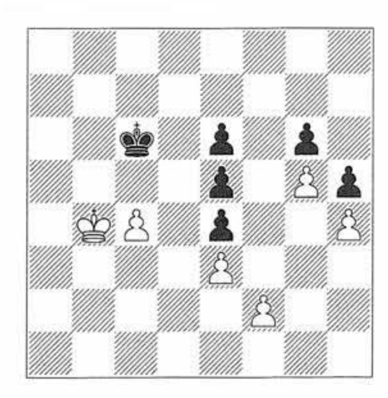
Si 3 ... f5? 4 f4 (pero no 4 f3?? f4 y ganan las negras) 4 ... exf3 5 gxf3 f4 6 exf4 g6 7 f5! gxf5 8 f4 y las blancas ganan.



4 g4! g6

No 4 ... hxg4? por 5 h5 y las blancas ganan.

5 g5 ♔b6!! 6 ♔xb4 ♔c6



7 c5 ♔d5!! 8 ♔b5 y tablas.

Este es un final de peones muy difícil de resolver. No creo que pueda haber alguno mucho más difícil. De todos modos, en la obra maestra de Lamprecht & Müller, *Secrets of Pawn Endings* encontraréis un tratamiento excelente de este tema, al igual que en *Dvoretsky's Endgame Manual*, que aborda todos los finales.

El cuarto método para mejorar en la toma de decisiones es la resolución de estudios. Los estudios son buenos para mejorar el cálculo porque se supone que solamente hay un único camino para cumplir el enunciado; además, desarrollan el pensamiento lateral en ajedrez. Ya he mostrado muchos estudios en este libro, así que no creo que sean necesarios más para ilustrar esta idea.

El quinto y último procedimiento para entrenar el cálculo es el análisis de posiciones complicadas. Kotov sugería mirar partidas de algún jugador fuerte y empezar a calcular cuando la posición empieza a complicarse. Aunque los beneficios de este método son evidentes, preferiría que hubiese más colecciones específicas

de ejercicios de este tipo. En los libros de Mark Dvoretsky se pueden encontrar unos cuantos, y también tenemos el libro de Byron Jacobs *Analyse to Win*, que me gusta bastante. Aparte de eso realmente no hay nada en el mercado.

El siguiente ejercicio podría incluirse en un futuro libro sobre este tema.

Leko - Khalifman
Nueva Delhi, 2000



¿Cómo ganan las blancas?

44 ♖b1? a3! 45 ♕xa3 ♕xa3 46 bxa3 ♖xb1+! 47 ♔xb1 ♖c4 48 ♖xg5 ♔xh7!

48 ... ♖xe4 49 ♖h5 daría al blanco serias chances de victoria.

49 ♖g4?!

49 ♖xe5 ♔g6 50 ♔b2! (si 50 ♖xe6+ ♔f7 51 ♖e5 ♔f6 y el blanco perderá su peón de rey y, con él, las chances de ganar la partida) 50 ... ♔f6 51 ♔b3 ♖d4 52 ♖c5 ♖xe4 53 a4 era la última oportunidad para el blanco de jugar a ganar. Creo que en este final las negras deberían hacer tablas, pero no está del todo claro.

49 ... ♔h6 50 ♔b2 ♔h5 51 ♔b3 ♖d4 52 ♖g2 ♖xe4 53 a4 ♖d4 54 a5 e4 55 a3 e5

Ahora es tablas sin más.

56 a4 e3 57 ♖e2 ♔g4 58 ♖xe3 ♔f4 59 ♖h3 e4 60 ♖h8 ♖d6 61 ♖e8 e3 62 ♔b4 ♔f3 63 ♔b5 ♖d5+ 64 ♔b6 ♖d4 ½-½

En sus análisis Leko encontró este excelente remate:

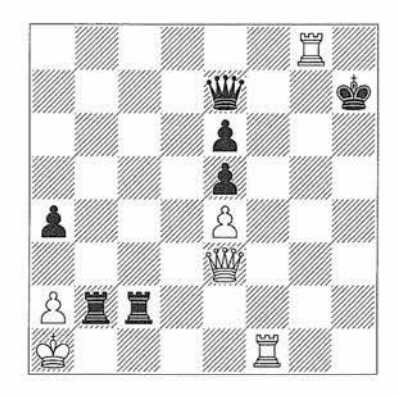
44 ♖xg5!! ♖bxb2

44 ... a3 45 ♖g8+ ♖xg8 46 hxg8♕+ ♔xg8 47 ♕g3+ ♕g7 48 ♕xa3 también dejaría al blanco en posición ganadora.

45 ♖g8+

45 ♖f8+? ♕xf8 46 ♖g8+ ♕xg8 47 hxg8♕+ ♔xg8 y el blanco como mucho hace tablas.

45 ... ♔xh7



46 ♖b8!!

Un recurso magnífico.

46 ... ♖xa2+

Si 46 ... ♖xb8 47 ♕h3+ ♔g7 48 ♖g1+ y las blancas ganan.

47 ♔b1 ♖h2 48 ♖f3!!

Ahora no hay defensa para el negro. En cambio sería mala 48 ♖ff8?? ♖hb2+ y las negras no tienen problemas.

48...♖ad2 49 ♖h3+ ♖xh3

Si 49...♔g7 50 ♕h6+ y mate.

50 ♕xh3+ ♔g7 51 ♕h8+ ♔f7 52 ♕g8+ ♔f6 53 ♖f8+

Y las blancas ganan.

Por supuesto, existen otros métodos para entrenar el cálculo. Probablemente el más importante sea el análisis de las partidas propias y las de otros, pero no limitarse a leer las conclusiones de otros, sino analizarlas uno mismo. Este libro contiene muchas partidas, algunas mías, otras de otros jugadores, todas analizadas por mí. Mi reciente ascenso de Elo y la consecución de una norma de GM sin duda no se deben a un enorme talento, sino a mi duro trabajo de análisis sobre el tablero. Este es el método de Botvinnik, que analizaba prácticamente todo y enseñó a Kasparov a hacer lo mismo. La superioridad que ambos exhibieron en sus respectivas épocas se debe probablemente a su método basado en el trabajo constante. Está claro que sólo podemos calcular las ideas que vemos, y nos será más fácil ver las ideas cuanto más ajedrez conozcamos y comprendamos. La forma más fácil de adquirir ese conocimiento y esa comprensión es analizar las cosas uno mismo.

Y después de estas palabras os dejo con una tanda de ejercicios.

Ejercicios

Los siguientes 100 ejercicios han sido seleccionados como una especie de test, a partir del cual es posible calcular vuestra performance en el cálculo. No obstante, la idea principal es proporcionaros una buena imagen de cómo podéis entrenar el cálculo por vosotros mismos. Yo suelo recomendar el entrenamiento interactivo. Por ejemplo, he trabajado con el MF Esben Lund en un CD titulado *Train Your Decision Making in Chess*, de ChessBase. El entrenamiento interactivo da más posibilidades, porque es más sencillo preparar un simulacro de una situación normal de juego. Pero hay muchos ejercicios de entrenamiento que uno puede realizar por sí mismo y que han resultado útiles a varias generaciones de grandes maestros.

Esta serie incluye: 20 ejercicios de *jugadas candidatas* en los cuales la tarea consiste en encontrar una idea sencilla (la mayoría no son excesivamente difíciles); 36 combinaciones de dificultad creciente; 10 finales de peones y 24 estudios, en ambos casos de nuevo de dificultad creciente; finalmente, 10 posiciones para calcular en profundidad.

En lo que se refiere a la toma de decisiones, la diferencia entre entrenamiento del cálculo y entrenamiento interactivo es que en el primer caso es necesario ver más. Intentaré explicarme. *En los siguientes ejercicios recibiréis puntos en función de cuánto hayáis visto realmente. Si escogéis las jugadas correctas y resolvéis el ejercicio, pero sin tener en cuenta una importante posibilidad extra, la puntuación final será más baja.* Si los ejercicios fuesen interactivos, tan sólo se os puntuaría por tomar las decisiones correctas.

Ambos tipos de entrenamiento tienen sus ventajas, pero os recomiendo que adoptéis el sistema que aparece aquí porque otra importante diferencia respecto al entrenamiento interactivo (una forma elegante de denominar el juego contrarreloj) es que aquí disponéis de tiempo ilimitado. Así que, pese a mis previos consejos en contra de recrearse innecesariamente en el cálculo de variantes complejas, ahora os recomiendo que por el momento os olvidéis del reloj. De todas formas, el entrenamiento debe ser algo relajante. No quiero decir que no se deba presionar, pero el entrenamiento debe ser divertido y no extenuante. El objetivo del entrenamiento es que el jugador salga fortalecido, no derrotado.

He hecho lo posible por dar puntos solamente a aquellas variantes que sería absolutamente necesario ver en una partida real. Soy el primero en admitir que la toma de decisiones es un proceso complejo y que no existe un único camino correcto: todo lo que funciona es válido. No obstante, en este test solamente se obtienen puntos por ver las líneas importantes, ya que se trata de entrenar el cálculo y no de tomar decisiones, aunque la diferencia sea mínima.

Espero que disfrutéis con estos ejercicios y, sobre todo, ¡que los completéis!

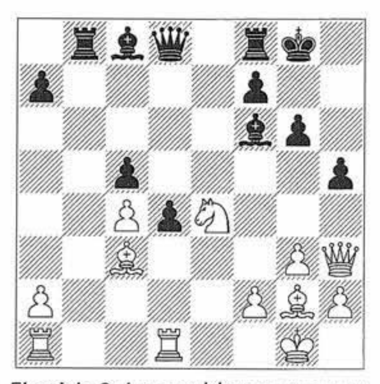
¡Candidatas!



Ejercicio 1: Juegan blancas y ganan

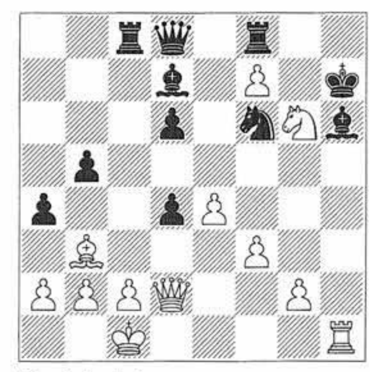


Ejercicio 2: Juegan blancas y ganan
(Nota: el negro no puede enrocar)



Ejercicio 3: Juegan blancas y ganan

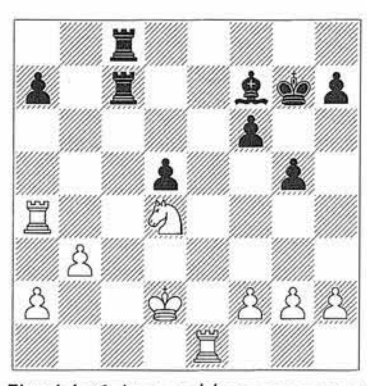
¡Candidatas!



Ejercicio 4: Juegan negras y ganan



Ejercicio 5: Juegan blancas y ganan

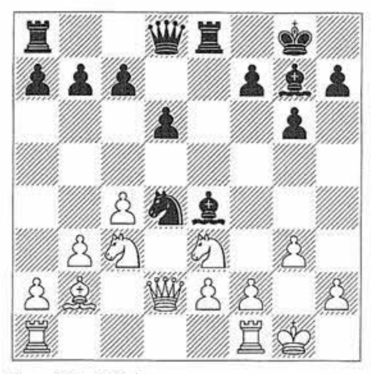


Ejercicio 6: Juegan blancas y ganan

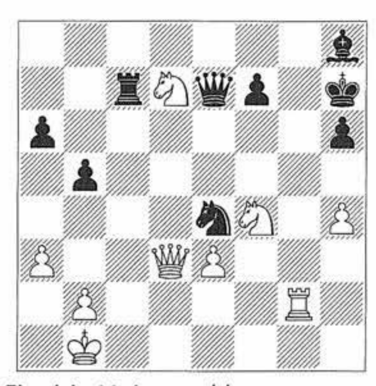
¡Candidatas!


Ejercicio 7: Juegan negras y hacen tablas

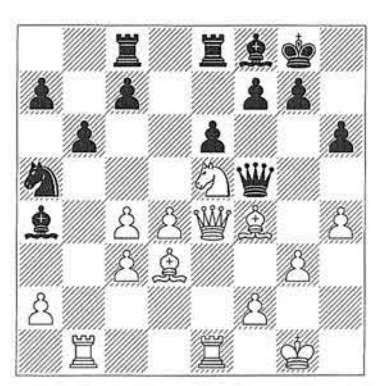
¡Candidatas!


Ejercicio 10: Juegan negras y ganan

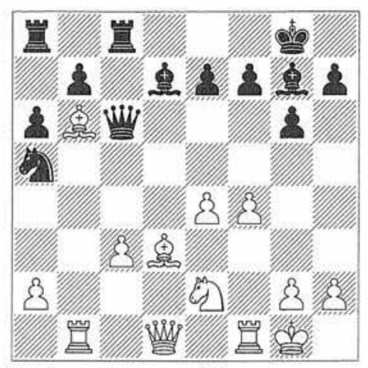

Ejercicio 8: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 11: Juegan blancas y ganan

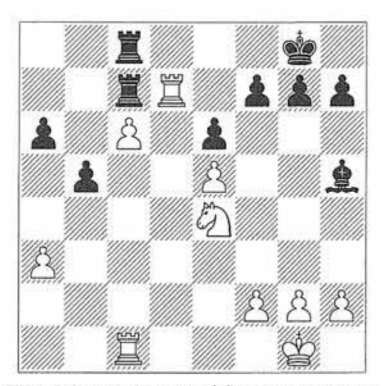

Ejercicio 9: Juegan negras y ganan


Ejercicio 12: Juegan blancas y ganan

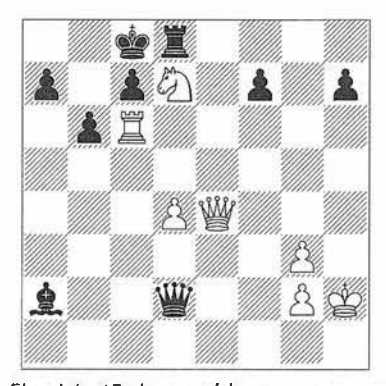
¡Candidatas!



Ejercicio 13: Juegan blancas y ganan

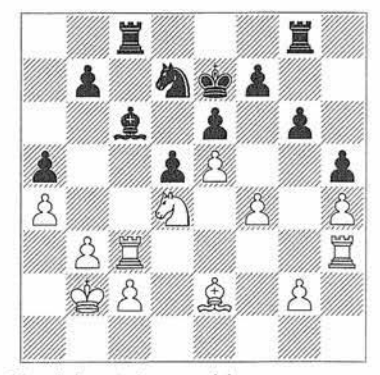


Ejercicio 14: Juegan blancas y ganan

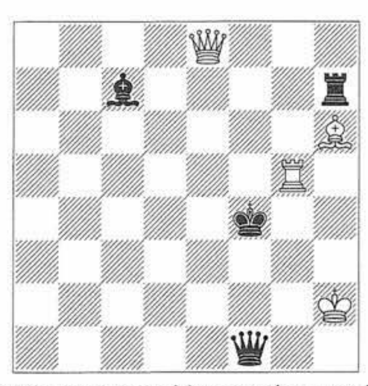


Ejercicio 15: Juegan blancas y ganan

¡Candidatas!



Ejercicio 16: Juegan blancas y ganan



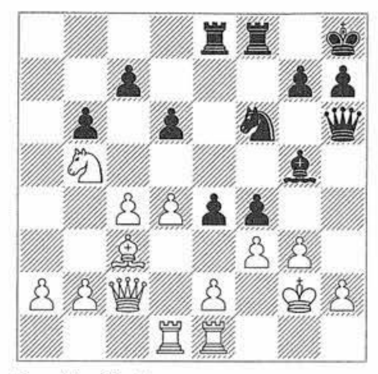
Ejercicio 17: Juegan blancas y hacen tablas

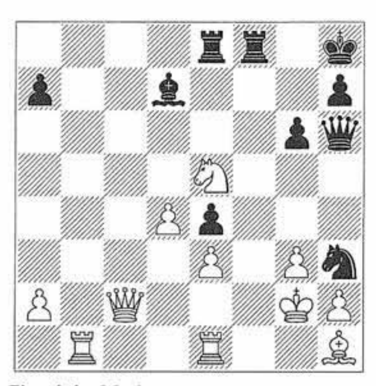


Ejercicio 18: Juegan blancas y ganan

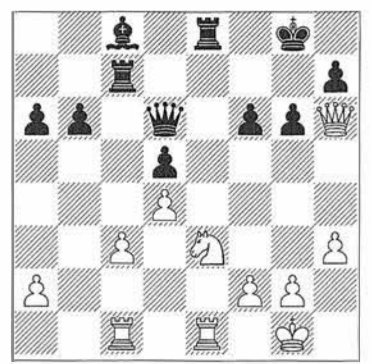

Ejercicio 19: Juegan negras y ganan


Ejercicio 20: Juegan negras y ganan


Ejercicio 21: Juegan negras y ganan


Ejercicio 22: Juegan negras y ganan

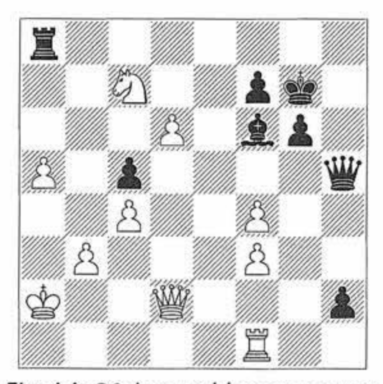

Ejercicio 23: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 24: Juegan blancas y ganan

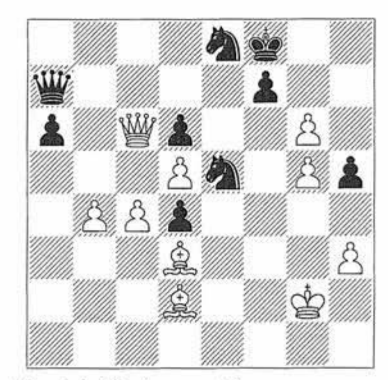


Ejercicio 25: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 26: Juegan blancas y ganan

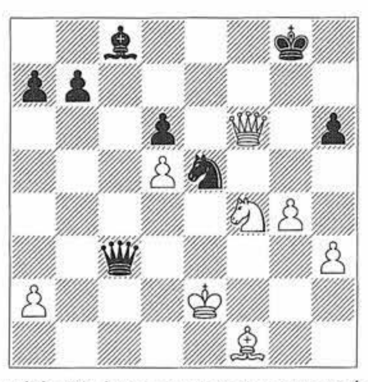
Combinaciones



Ejercicio 27: Juegan blancas y ganan



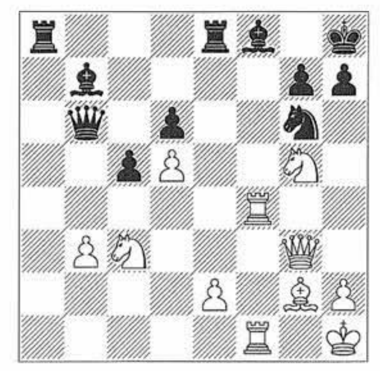
Ejercicio 28: Juegan blancas y ganan de la forma más clara



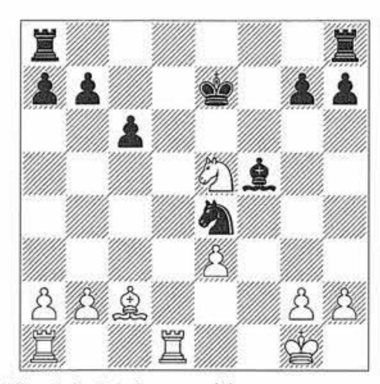
Ejercicio 29: Juegan negras y ganan de la forma más clara

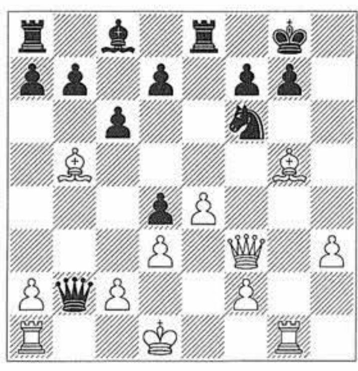

Ejercicio 30: Juegan negras y ganan


Ejercicio 31: Juegan negras y ganan

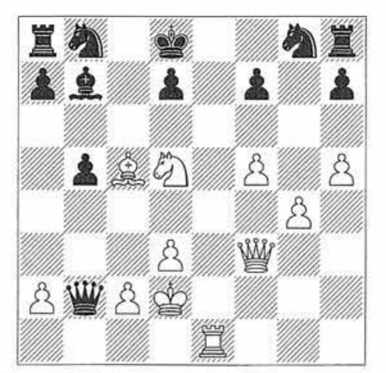

Ejercicio 32: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 33: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 34: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 35: Juegan blancas y ganan

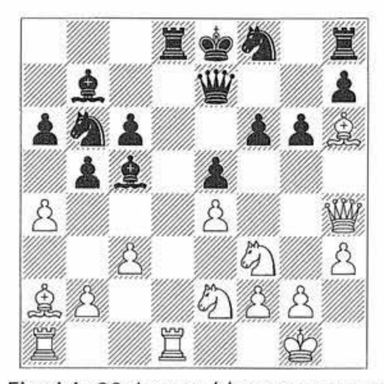
Combinaciones



Ejercicio 36: Juegan blancas y ganan

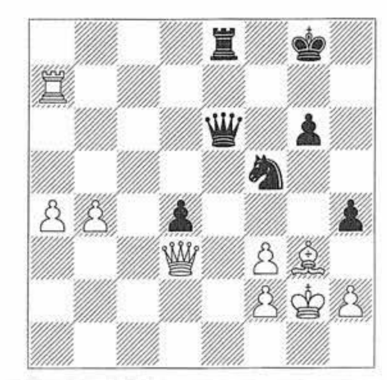


Ejercicio 37: Juegan negras y ganan

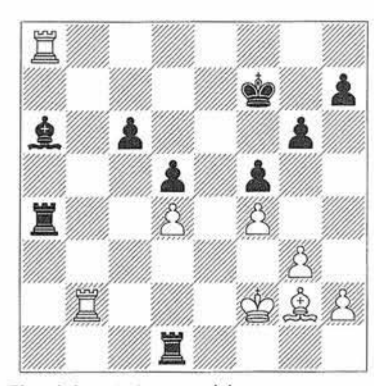


Ejercicio 38: Juegan blancas y ganan

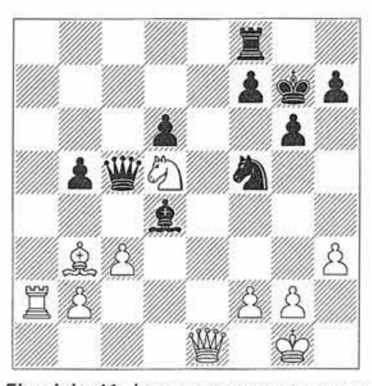
Combinaciones



Ejercicio 39: Juegan negras y ganan



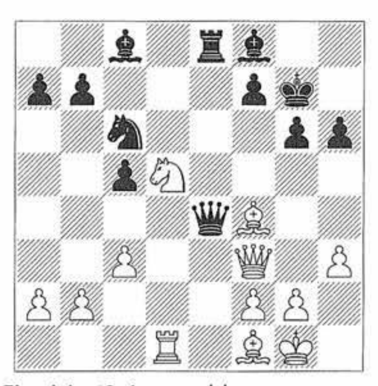
Ejercicio 40: Juegan blancas y ganan



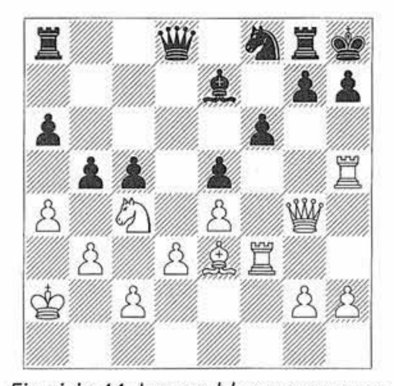
Ejercicio 41: Juegan negras y ganan



Ejercicio 42: Juegan negras y ganan

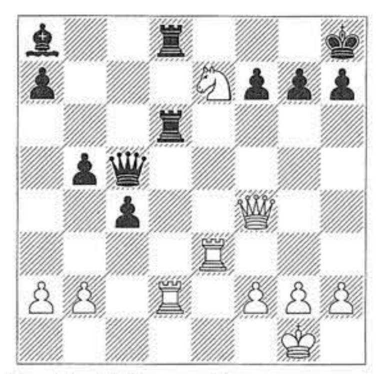


Ejercicio 43: Juegan blancas y ganan

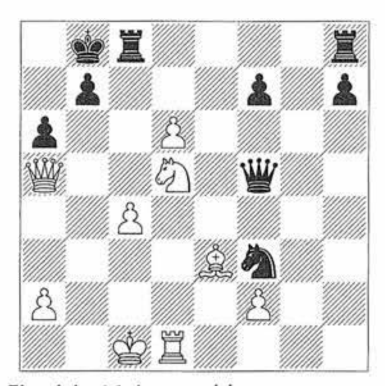


Ejercicio 44: Juegan blancas y ganan

Combinaciones



Ejercicio 45: Juegan blancas y ganan

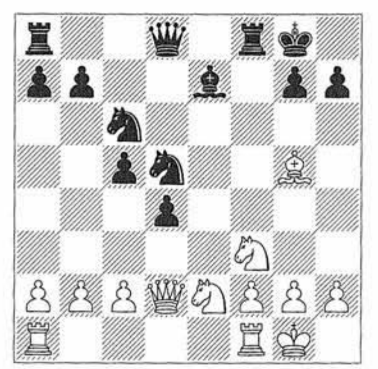


Ejercicio 46: Juegan blancas y ganan

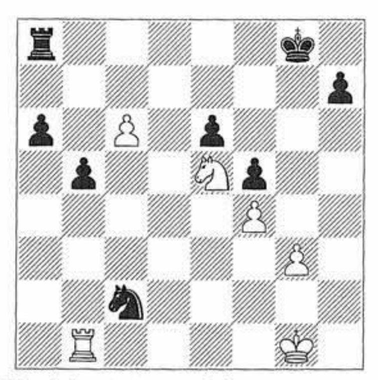


Ejercicio 47: Juegan blancas y ganan

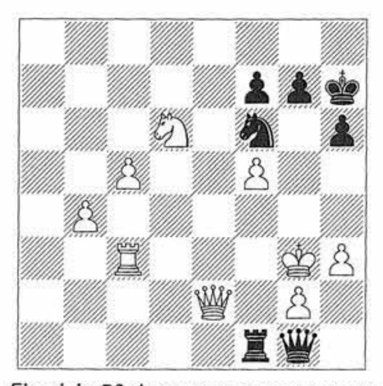
Combinaciones



Ejercicio 48: Juegan negras y ganan de la forma más clara



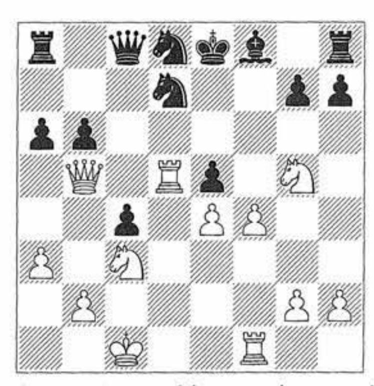
Ejercicio 49: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 50: Juegan negras y ganan



Ejercicio 51: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 52: Juegan blancas y hacen tablas

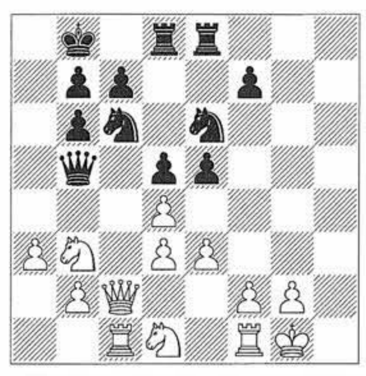


Ejercicio 53: Juegan blancas y ganan

Combinaciones



Ejercicio 54: Juegan blancas y ganan (Asegúrese de que ha calculado hasta llegar a una posición claramente ganadora)

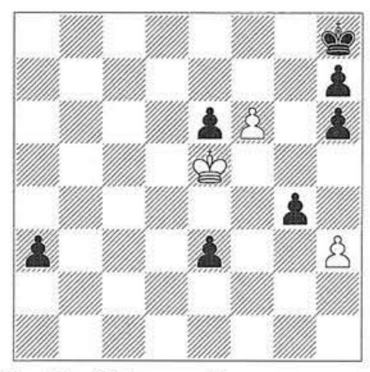


Ejercicio 55: Juegan negras y ganan

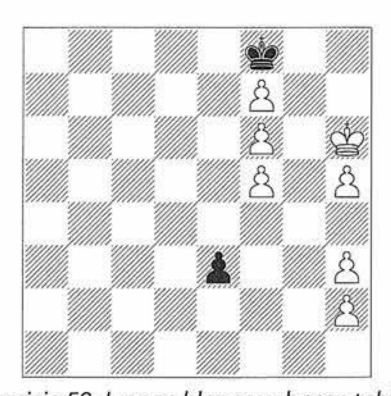


Ejercicio 56: Juegan blancas y ganan

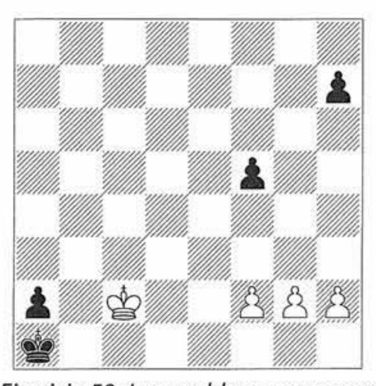
Finales de peones



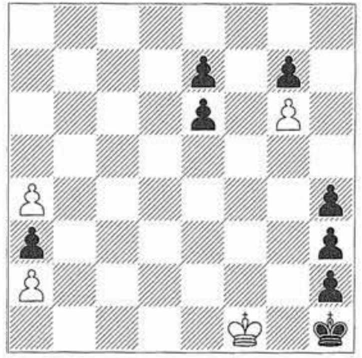
Ejercicio 57: Juegan blancas y ganan



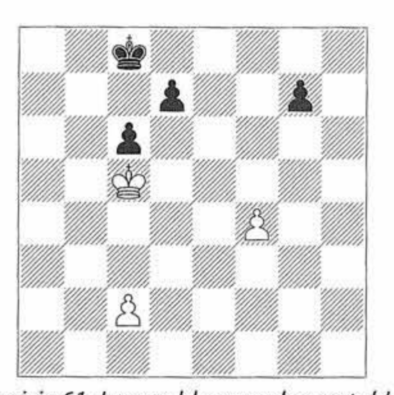
Ejercicio 58: Juegan blancas y hacen tablas



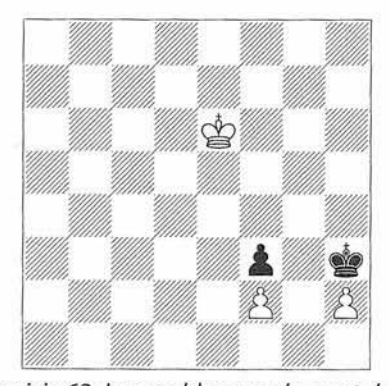
Ejercicio 59: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 60: Juegan blancas y ganan

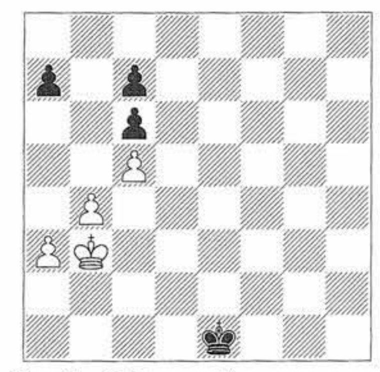


Ejercicio 61: Juegan blancas y hacen tablas

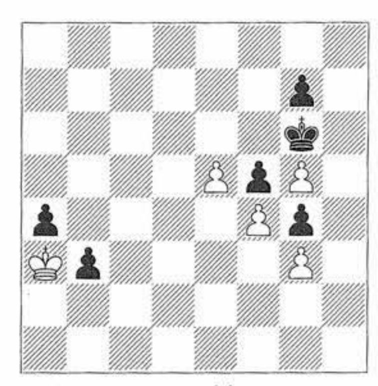


Ejercicio 62: Juegan blancas y hacen tablas

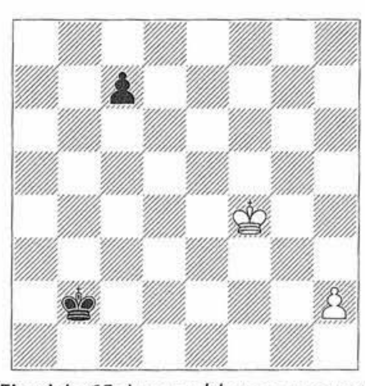
Finales de peones



Ejercicio 63: Juegan blancas y ganan

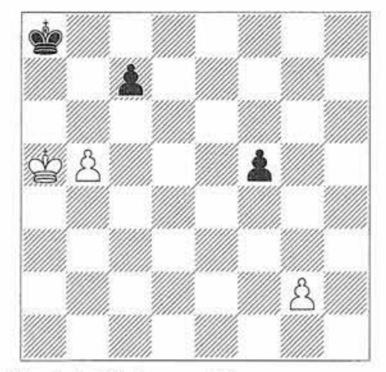


Ejercicio 64: Juegan blancas y ganan

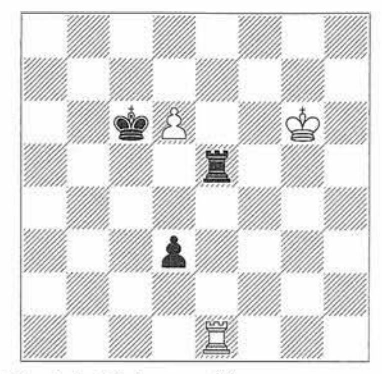


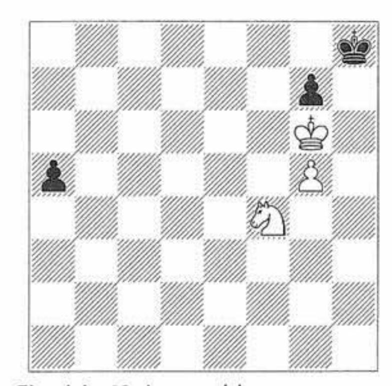
Ejercicio 65: Juegan blancas y ganan

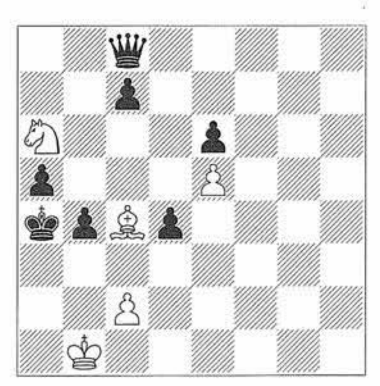
Finales de peones

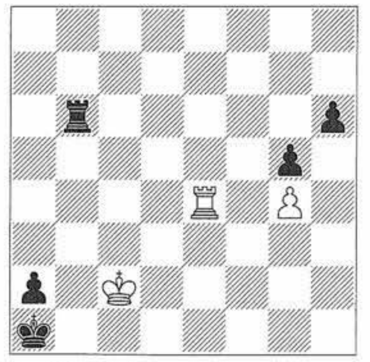

Ejercicio 66: Juegan blancas y ganan

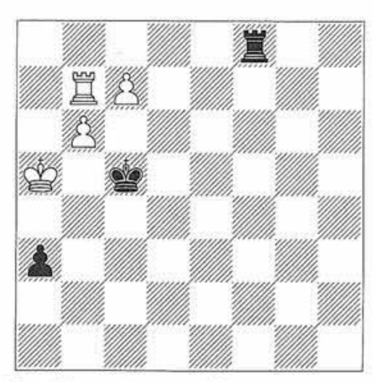
Estudios

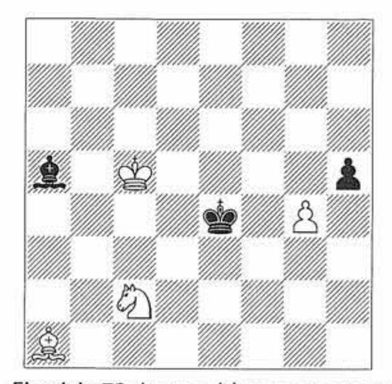

Ejercicio 67: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 68: Juegan blancas y ganan

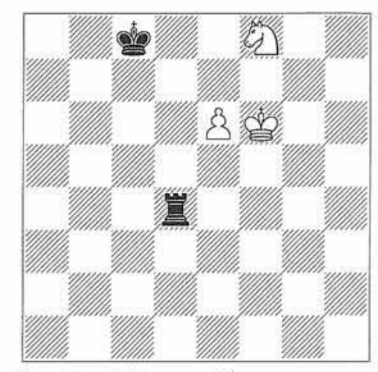

Ejercicio 69: Juegan blancas y ganan

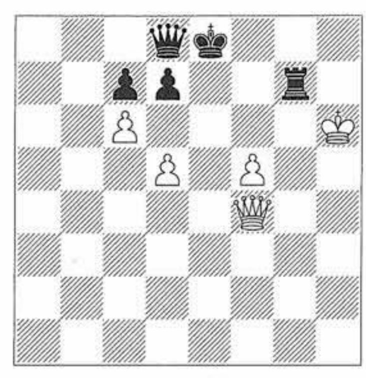

Ejercicio 70: Juegan blancas y ganan

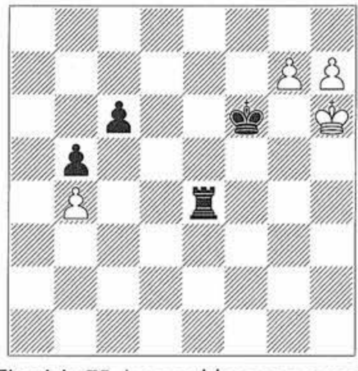

Ejercicio 71: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 72: Juegan blancas y ganan

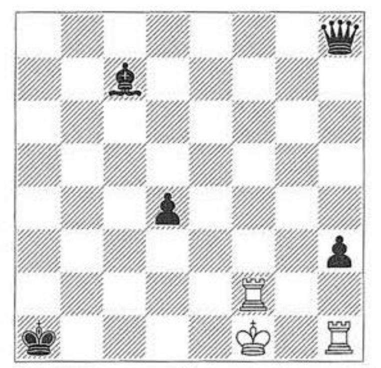
Estudios


Ejercicio 73: Juegan blancas y ganan

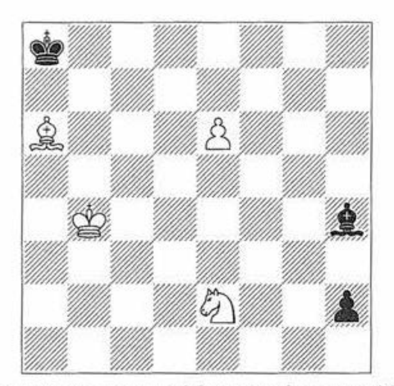

Ejercicio 74: Juegan blancas y ganan


Ejercicio 75: Juegan blancas y ganan

Estudios



Ejercicio 76: Juegan blancas y hacen tablas

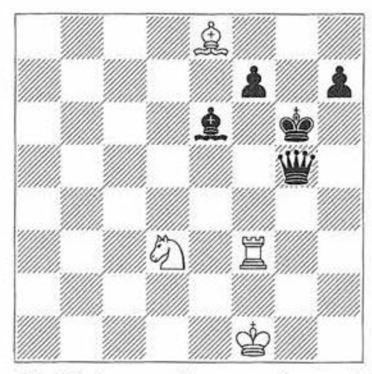


Ejercicio 77: Juegan blancas y hacen tablas

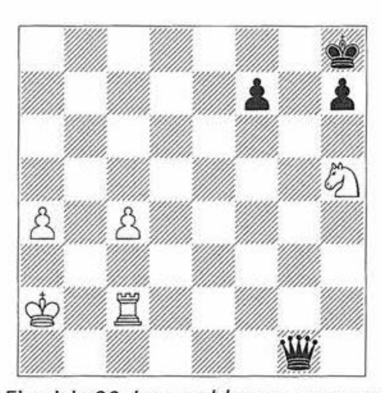


Ejercicio 78: Juegan blancas y ganan

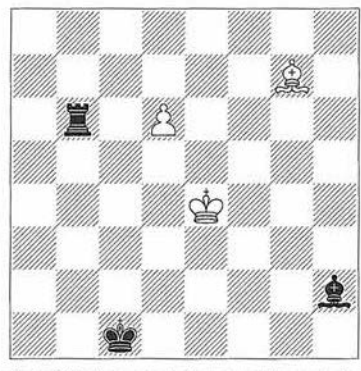
Estudios



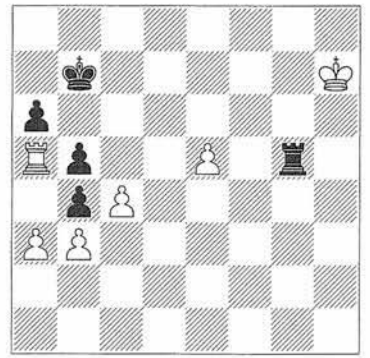
Ejercicio 79: Juegan blancas y hacen tablas



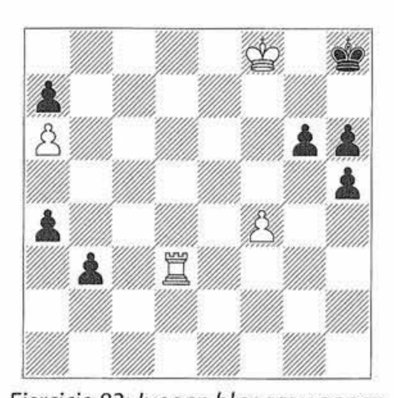
Ejercicio 80: Juegan blancas y ganan



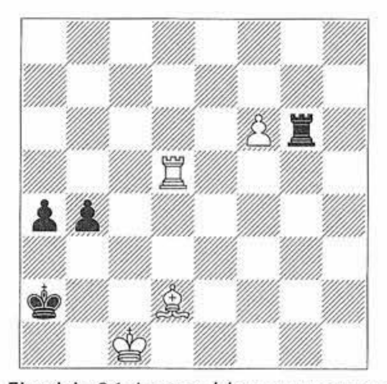
Ejercicio 81: Juegan blancas y hacen tablas



Ejercicio 82: Juegan blancas y ganan

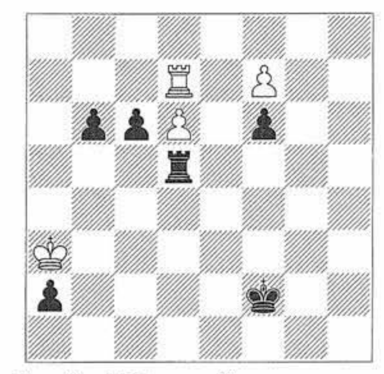


Ejercicio 83: Juegan blancas y ganan

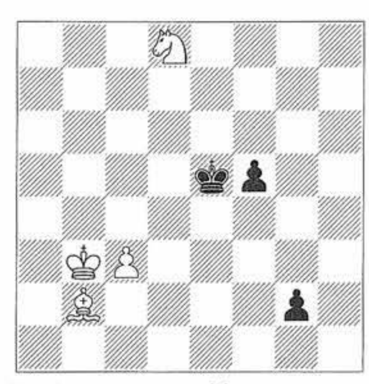


Ejercicio 84: Juegan blancas y ganan

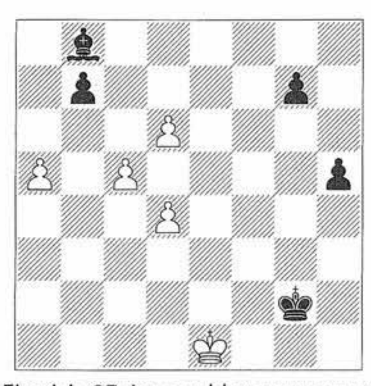
Estudios



Ejercicio 85: Juegan blancas y ganan



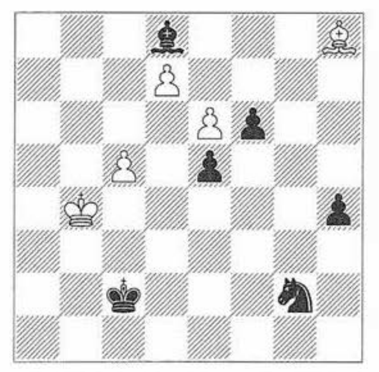
Ejercicio 86: Juegan blancas y ganan



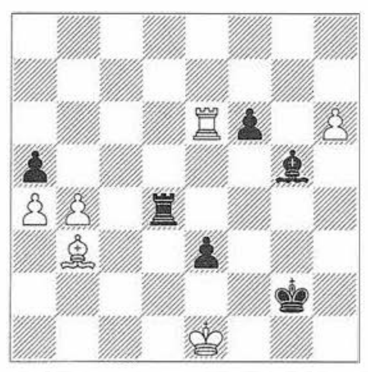
Ejercicio 87: Juegan blancas y ganan

Estudios

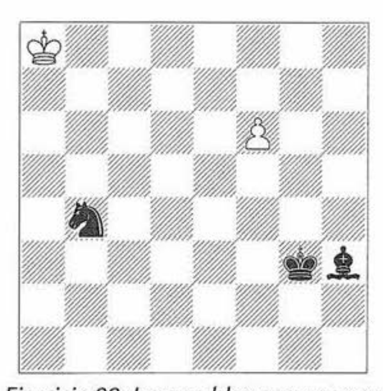
Posiciones para calcular en profundidad



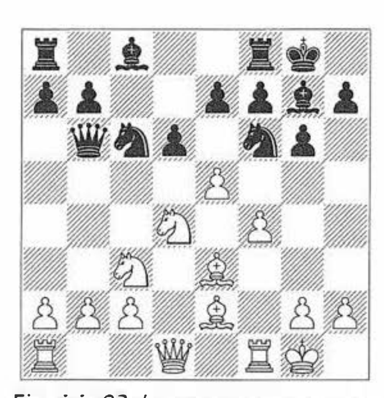
Ejercicio 88: Juegan blancas y hacen tablas



Ejercicio 91: Juegan negras y ganan



Ejercicio 89: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 92: Juegan negras y ganan



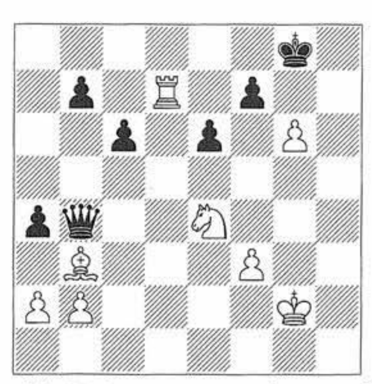
Ejercicio 90: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 93: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 94: Calcular las consecuencias de 30...♗c6!? 31 ♗xg6 desde el punto de vista del blanco

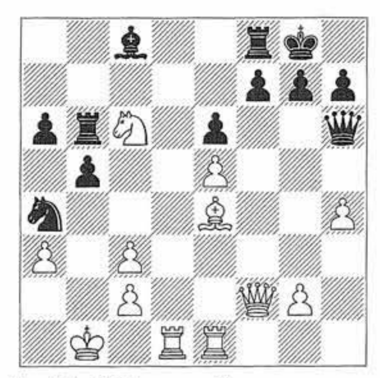


Ejercicio 95: Juegan negras y hacen tablas



Ejercicio 96: Calcular las consecuencias de 8 ♘xd4?! desde el punto de vista del negro

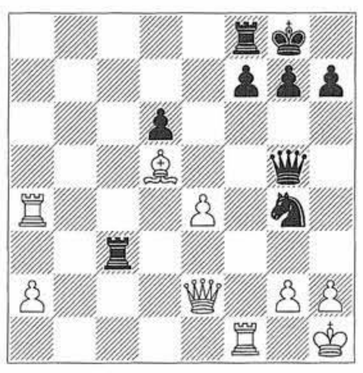
Posiciones para calcular en profundidad



Ejercicio 97: Juegan blancas y ganan



Ejercicio 98: Calcular las consecuencias de 11 ♘xd4?! desde el punto de vista del negro



Ejercicio 99: Juegan blancas. Calcular todas las variantes a partir de 30 ♖xf7!. Refutar todas las que se pueda



Ejercicio 100: Juegan negras y ganan

Soluciones

En este capítulo veremos las soluciones a los ejercicios de las páginas anteriores. Si aún no habéis hecho los ejercicios, os aconsejo que los hagáis, y que los hagáis a conciencia. El sistema de calificación que se detalla más adelante otorga puntos por ver no sólo la primera jugada y las ideas, sino también los recursos defensivos del rival y las variantes alternativas. He intentado graduar las posiciones y las líneas según su importancia.

De nuevo recomiento hacer estos ejercicios con un entrenador, padre o amigo que pueda hacer preguntas sobre las distintas variantes y puntuar correctamente. La segunda mejor opción es anotar o grabar las soluciones.

Siempre es difícil crear un sistema de puntuación que pueda calcular el nivel ajedrecístico real del participante. Además, este libro solamente trata los diferentes aspectos del cálculo, y por ello la estimación no tendrá nada que ver con el juego de apertura, la comprensión estatégica, los finales, etc.

En cambio, lo que sí mide este sistema son las capacidades que más valoro en un ajedrecista: concentración, rigurosidad y determinación.

El sistema de calificación

El sistema de calificación funciona como sigue... Para empezar recibiréis 1000 puntos ¡simplemente por hacer el test! En parte porque completar cualquier test ya es un logro en sí mismo, pero además porque 1000 es el Elo mínimo en Dinamarca. Si fuérais el peor jugador del país, probablemente vuestro Elo rondará los 1000 puntos.

A partir de aquí, sencillamente hay que añadir a los 1000 iniciales los puntos que se ganen en cada ejercicio y saldrá una evaluación entre los 1000 y los 2700. Garry y compañía: lo siento, pero tendréis que bajar Elo para hacer estos ejercicios. En realidad 2700 quiere decir 2700+, porque no se puede calcular una performance para resultados perfectos.

En cada ejercicio veréis que es posible ir ganando puntos a lo largo del mismo. Podéis añadirlos a vuestra puntuación si habíais visto previamente las jugadas que se indican. En algunos la suma de puntos posibles es mayor que el máximo permitido para ese ejercicio. Esto se ha hecho intencionadamente para que descubrir la primera jugada no sea un requisito indispensable para resolver el ejercicio, aunque por supuesto puntúe. Este sistema premia el descubrimiento de variantes cruciales en la posición.

Otra ventaja de este sistema de calificación es que resolviendo combinaciones a medias, o resolviendo solamente las fáciles, se ganan muchos puntos, mientras que por otros logros mayores se obtendrán menos puntos de los esperados. La idea es reflejar

lo que suelen ver jugadores de distintos niveles.

Soluciones a los ejercicios de jugadas candidatas

(Puntuación máxima para este apartado: 200 puntos)

En todos estos ejercicios se dan 10 puntos por encontrar la idea correcta. En dos ocasiones también se dan algunos puntos por escoger una jugada más débil.

Ejercicio 1

Sasikiran-Venkatesh, Mumbai 2004 (análisis)

El blanco gana inmediatamente con 26 f7+! ♚xf7 27 0-0 con pieza de más.

Ejercicio 2

Mednis-Westerinen, Szolnok 1975 (análisis)

Mednis descartó esta posición en sus análisis porque pasó por alto 1 ♗e4!, que gana una pieza y la partida. Es importante que el rey negro ya se haya movido (a e7 y vuelta a e8), o este bando podría responder a 1 ♗e4 con 1 ... 0-0-0!.

Ejercicio 3

Ovsejevitsch-Aagaard, Budapest 2003 (análisis)

Había considerado entrar en esta posición pero, como apuntó Ovsejevitsch, el blanco puede especular con el tema de la pieza *desesperada*: 22 ♗a5!! ♕e7 (22 ... ♗xh3 23 ♗xd8) 23 ♘xf6+ ♕xf6 24 ♕h4 y conserva su pieza de ventaja.

Ejercicio 4

Berthelot-Prie, Nantes 2003 (análisis)

El rey negro necesita huir. La única forma de conseguirlo es crearle una vía de escape mediante 21 ... ♖xc2+! 22 ♗xc2 (o 22 ♔xc2 axb3+ y el rey huye también por f7) 22 ... ♔xg6 23 ♖xh6+ ♚xf7 y el ataque blanco no parece tan peligroso.

Ejercicio 5

Aagaard-Østergaard, Dinamarca 2003 (análisis)

La jugada es 26 ♗c8! y el negro pierde calidad.

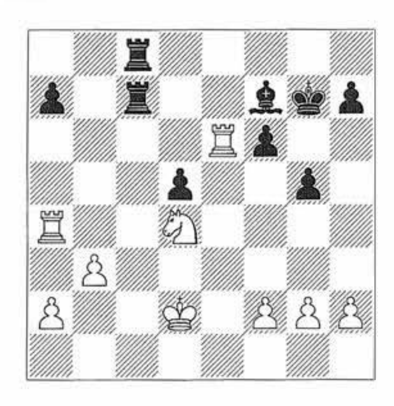
Ejercicio 6

Polugaevsky-Azmaiparashvili, Reykjavik, 1990

El blanco quiere penetrar en la posición rival sin permitir ...♖cc2+. Esto se consigue con una simple maniobra táctica.

27 ♖e6!

Probablemente la mayor dificultad del ejercicio consiste en ver la fuerza de esta jugada.

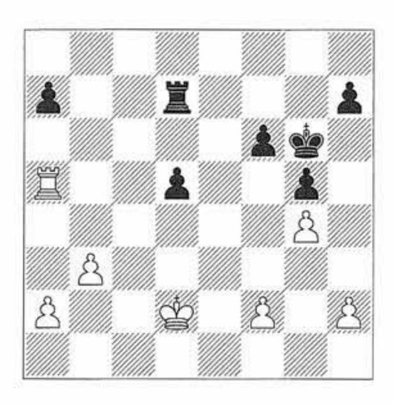


27 ... ♗xe6

El negro no tiene defensa. Si 27 ... ♔g6 28 ♖d6! seguido de 29 ♖aa6 con ventaja

decisiva, y si 27 ... ♖c2+ 28 ♘xc2 ♗xe6 29 ♖xa7+ y las blancas ganan.

28 ♘xe6+ ♔g6 29 ♘xc7 Ìxc7 30 ♖a5 ♖d7 31 g4!



De esta forma se liquida el contrajuego negro en el flanco de rey y así el blanco puede imponerse en el de dama. La partida finalizó así:

31 ... h5 32 h3 h4 33 b4 ♔f7 34 ♖a6 ♖c7 35 b5 d4 36 a4 ♔e7 37 a5 ♖b7 38 b6 axb6 39 ♖xb6 ♖c7 40 ♖b3

Según Polugaevsky, 40 ♜b4! era incluso más fuerte.

40 ... f5 41 f3 ♔e6 42 a6 ♖a7 43 ♖a3 ♔e5 44 ♔d3 ♔f4 45 ♔xd4 ♔g3 46 gxf5 ♔xh3 47 ♔c5! g4 48 ♔b6 ♖a8 49 ♔b7 ♖f8 50 a7 g3 51 a8♕ ♖xa8 52 ♖xa8 g2 53 ♖g8 1-0

Ejercicio 7

Final de un studio de G. De Rossi, 2ª Mención de Honor, *La Strategie* 1912

1 ... bxa1♖! amenaza ...♔c2+ y mate. El blanco está forzado a jugar 2 bxc8♕ y el negro está ahogado (por eso no sirve 1 ... bxa1♕).

Ejercicio 8

Epishin-Volokitin, Copenhague 2002

En esta posición, dos grandes maestros pasaron por alto una sencilla jugada ganadora.

11 ♗d3?!

Esta también es bastante fuerte, así que quien la haya escogido se lleva 3 puntos de consolación. Sin embargo, era mucho mejor 11 g4!, que gana pieza tras 11 ... ♗xg4 12 ♘xe4 o 11 ... ♘xc3 12 ♗xc3. Si 11 ... ♘xf2 12 ♖xf2 ♗xg4 13 d5 ♘b4 14 ♗f1 y el negro no tiene nada.

11 ... ♘xc3 12 ♗xc3 ♕a3?

Era preferible 12 ... ♕d8 aunque las blancas tendrían mejor juego.

13 ♗xf5 gxf5 14 ♖c2! ♖ad8 15 d5 ♘b4 16 ♗xg7 ♔xg7 17 ♖d2 ♕a5 18 e4 fxe4 19 ♘g5 f5 20 ♘e6+ ♔h8 21 f3 ♖f6 22 ♘xd8 ♕xd8 23 fxe4 fxe4 24 ♖xf6 exf6 25 ♕g4 y las blancas ganaron.

Ejercicio 9

Degraeve-Palac, Montpellier 1997

Esta posición surgió tras las jugadas 1 e4 c5 2 c3 d5 3 exd5 ♕xd5 4 d4 ♘f6 5 ♘f3 ♗g4 6 ♘bd2 ♘c6 7 ♗c4 ♗xf3 8 ♕a4. Adams había analizado ahora 8 ... ♕g5? 9 ♘xf3! ♕xg2 10 ♔e2!! ♕xh1 11 d5 con peligroso ataque para el blanco. Desgraciadamente, Murray Chandler refutó esta línea: su *Fritz* descubrió 8 ... ♗d1!! 9 ♕xd1 ♕xg2 y el blanco no tiene compensación por el peón.

Ejercicio 10

Cu. Hansen-Akopian, Groningen 1991 (análisis)

Las negras ganan con un sencillo recurso táctico: 14 ... ♗f3!! 15 ♕d3 (15 gxf3?? ♘xf3+ gana dama) 15 ... ♘xe2+ 16 ♘xe2 ♗xb2 y el negro tiene peón de más a cam-

bio de nada.

Ejercicio 11

Timman-Hübner, Wijk aan Zee 1982

El blanco dispone de varias jugadas buenas, pero solamente una gana inmediatamente: 40 ♘e6! y el negro tiene que abandonar ante 40 ... ♕xe6 41 ♘f8 mate. Otra posibilidad era 40 ♘f6+ ♗xf6 41 ♘d5 ganando la dama tras 41 ... ♕e6 42 ♘xf6+ ♕xf6 43 ♕xe4+ ♕g6 (si 43 ... ♔h8? 44 ♕e8+ y mate). Quien haya elegido esta jugada se anota tres puntos.

Ejercicio 12

Filguth-De La Garza, México 1980

El blanco gana con la sorprendente 1 ♕h1!!. Las negras abandonaron debido a 1 ... ♕f6 2 ♗g5! hxg5 3 hxg5 y pierden la dama o reciben mate.

Ejercicio 13

P.H.Nielsen-Ivanchuk, Copenhague 2003 (análisis)

Esta posición (tras ...♖d8-c8) no se produjo en la partida, ya que las blancas dispondrían de una jugada muy fuerte:

17 ♖f2!

Se amenaza 18 ♗xa5 y el caballo negro no puede saltar a c4 porque el alfil de d7 está en el aire. El blanco no puede ganar pieza inmediatamente porque si 17 ♗xa5 ♕c5+, y si 17 ♚h1 ♘c4! 18 ♗xc4 ♕xc4 y el caballo de e2 estaría a su vez en el aire.

17 ... ♗xc3

Única.

18 ♘xc3 ♕xc3 19 ♗f1 ♗e8 20 ♖f3 ♕c6 21 ♖b4!

Y el caballo, atrapado en el borde del tablero, será capturado tras (por ejemplo) 22 ♖a3.

Este análisis es de un ordenador, pero podemos estar seguros de que el blanco lo sabía y recordaba perfectamente. El jugador práctico tendría que resolver estas variantes por sí mismo. Por supuesto, Ivanchuk era también consciente de todo esto y en lugar de 16 ... ♖dc8 jugó 16 ... ♗d7-g4! y terminó logrando el empate desde una posición inferior.

Ejercicio 14

A.Abreu-Podgaets, La Habana 1999

Al blanco le encantaría jugar 30 ♞d6, pero las negras tienen 30 ... ♖xd7 31 ♘xc8 ♖c7 32 ♘b6 ♗e2! 33 ♖c5 (no 33 ♘a8? ♖c8 34 c7 ♗c4 35 ♖d1 ♗d5 y ganan negras) 33 ... b4! 34 axb4 ♗b5 con probables tablas. En lugar de esto, las blancas pueden mejorar primero su posición:

30 g4!!

En la partida el blanco siguió 30 ♖xc7 ♖xc7 31 ♘d6 ♗e2 32 ♘b7 ♔f8 33 f4 ♗c4 34 ♘a5 con ventaja, pero tal vez no habría ganado si el negro llega a jugar 34 ... ♗d5 35 ♔f2 ♔e8 36 ♔e3 ♔d8 37 ♔d4 ♖c8 38 ♔c5 ♔c7.

30 ... ♗xg4

Si 30 ... ♖xd7 31 cxd7 ♖xc1+ 32 ♔g2 ♖d1 33 ♘d6 y si 30 ... ♗g6 31 ♘d6! y las blancas ganan.

31 ♘d6 ♔f8

Si 31 ... ♖xd7 32 cxd7 ♖d8 33 ♖c8 y las blancas ganan.

32 ♘xc8 ♖xc8 33 ♖a7 con posición claramente ganadora.

Ejercicio 15

Van der Wiel-Short, Interzonal de Biel 1985

Este legendario remate es uno de los mejores ejercicios en una jugada que he visto nunca: 34 ♜d6!! amenazando 35 ♛a8 mate, y las negras abandonaron ante 34 ... cxd6 35 ♕c6 mate.

Ejercicio 16

Leko-Ruzele, Debrecen 1992

El blanco gana un peón con un movimiento increíble.

31 ♗a6!!

Tras esto aún es necesario jugar con cierta precisión para anotarse el punto, pero lo principal ya está hecho.

31 ... f6

Si 31 ... ♘b8 32 ♘xc6+ ♖xc6 33 ♗xb7 ♖xc3 34 ♖xc3 ♔d7 35 ♔a3 seguido de b3-b4 y las blancas ganan (Leko).

32 exf6+ ♘xf6 33 ♘xc6+ ♖xc6 34 ♗xb7 ♖b6 35 ♖c7+ ♔d6 36 ♖hc3 ♘e4 37 ♖3c6+ ♖xc6 38 ♖xc6+ ♔d7 39 ♖a6! ♔c7 40 ♗a8 ♖f8 41 c4! ♖xf4 42 cxd5 e5 43 ♖xa5 ♖xh4 44 d6+! ♘xd6 45 ♖xe5 ♔b8 46 ♗d5 ♖g4 47 a5 ♖d4 48 ♗f3 ♘f5 49 ♔c3 ♖f4 50 ♖e4 ♖h4 51 ♖xh4 ♘xh4 52 ♗e4 1-0

Ejercicio 17

Estudio de Gurgenidze, 1er premio, Federación de Ajedrez de Polonia, 1985.

El tema de este estudio es el ahogado: 1 ♕e3+!! ♔xe3+ 2 ♖g3+! y pase lo que pase, el blanco está ahogado en el siguiente movimiento.

Ejercicio 18

Riga-Orel, Competición entre ciudades, Rusia 1896

1 ♗b2!! para 2 ♕e7, y ganan. La ciudad de Orel decidió abandonar, ya que no hay defensa; por ejemplo, si 1 ... ♘e8 2 ♕xe8+! ♕xe8 3 ♗xf6 es mate, y si 1 ... h6 2 ♕c4! (amenazando ♕g8 mate) 2 ... ♕xc4 3 ♗xf6+ ♔h7 4 ♗xc4 gana una pieza.

Ejercicio 19

Illescas Córdoba-Morozevich, Pamplona 1998

22 ... ♗c8!!

Las blancas pierden calidad prácticamente a cambio de nada, y con ella la partida. En cambio, si 22 ... ♗f5 23 ♗c1 y el blanco está bien.

23 ♘xd5

O 23 b4 ♗a6 24 ♕c6 ♖c8 25 ♕xd5 ♗xf1 26 ♖xf1 ♘e6 y las negras ganan.

23 ... ♗a6 24 ♕xb6 ♗xf1 25 ♖xf1 ♖xa2 26 ♕xd8 ♖xd8 y las negras ganaron.

Ejercicio 20

Leko-Bologan, Dortmund 2003

Este brillante remate de Bologan muestra la enorme fuerza de este jugador. Un ordenador muestra la solución casi inmediatamente, pero para un humano es difícil de encontrar.

41 ... ♕e5!! (5 puntos)

Con la amenaza 42 ... ♕d5. El blanco debe

evitarlo y para ello juega:

42 ♖a3

La segunda parte del ejercicio consistía en encontrar ahora:

42 ... ♕g5! (5 puntos)

El blanco pierde pieza inevitablemente.

43 ♖e3

Si 43 ♕xg5 ♖xd1+; si 43 f4 ♕c5+ 44 ♖e3 ♖xd1+.

43 ... ♗a4 44 ♔h2 ♕f4+ 45 g3 ♖xd1 46 ♕d8+ ♖xd8 0-1

Gracias a Mark Dvoretsky por mostrarme este ejercicio.

Soluciones a las Combinaciones

(Puntuación máxima para este apartado: 600 puntos)

Ejercicio 21

Bolding-Aagaard, Dinamarca 1992

El negro tiene dos formas distintas de ejecutar su combinación para explotar su gran superioridad de fuerzas en el flanco de rey.

a) 24 ... ♘g4! 25 fxg4 fxg3 (8 puntos) **0-1** fue el remate de la partida. El blanco abandonó ante 26 hxg3 ♖f2+! (sacrificio temático) 27 ♔xf2 ♕h2+ 28 ♔f1 ♖f8 mate (2 puntos).

b) 24 ... fxg3!? 25 hxg3 ♘g4! (8 puntos) 26 fxg4 ♖f2+ etc. (2 puntos) es otra forma de llevar a cabo la misma combinación. Ninguna variante es mejor que la otra.

(Puntuación máxima para este ejercicio: 10 puntos) No se pueden sumar 20 puntos por haber visto las líneas a) y b).

Ejercicio 22

Koerholz-L.H.Hansen, Taastrup 2002

En posición ganadora, el negro cometió un grave error con 26 ... ♖f2+?? y en un solo movimiento perdió la partida debido a 27 ♕xf2! (2 puntos)

La combinación ganadora era 26 ... ♖xe5! 27 dxe5 ♗g4 (4 puntos) 28 ♖f1 ♗f3+ 29 ♖xf3 exf3+ 30 ♔f1 ♕xe3 (4 puntos) y no hay defensa para el blanco.

Máxima puntuación: 8 puntos

Ejercicio 23

F. Gómez - Jos. Álvarez, Cuba 1998

El blanco ha entregado un peón para adelantarse en el desarrollo y ahora podría recuperarlo con 1 ♗xg6 ♕xg3 2 ♗xf7+ etc. Sin embargo, existe una continuación mucho más fuerte basada en la situación del rey negro, atrapado en el centro, la indefensión de la dama y un cambio en el orden de jugadas.

1 ♖xe6+!! (10 puntos) **1 ... dxe6**

No se puede jugar 1 ... fxe6 por 2 ♗xg6+ y las blancas ganan la dama (3 puntos).

2 ♗e4! (3 puntos) **1-0**

El negro abandonó ante 2 ... ♕xg3 3 ♗c6+! ♖xc6 4 ♖d8 mate, en tanto que 2 ... ♕a5 3 ♗c6+! ♖xc6 4 ♕b8+ conduciría igualmente al mate.

Máxima puntuación: 16 puntos.

Ejercicio 24

Høi-Rossen, Copenhague 2003

Esto sirve como entrenamiento de esquemas básicos.

26 ♘xd5! (4 puntos) **1-0**

Si 26 ...♖xe1+ 27♖xe1 ♕xd5 28 ♖e8+ ♔f7 29 ♕f8 mate (4 puntos).

Máxima puntuación: 8 puntos

Ejercicio 25

N.Castaneda-Browne, Filadelfia 1997

15 ♖xh2! (5 puntos)

Realmente única, pero cuando se plantea esta posición como un problema, la gente se puede volver loca. Desde luego, la clave es ver la jugada 17 del blanco, que el negro evidentemente omitió cuando jugó 14 ...♖xh2??.

15 ... ♕g1+ 16 ♗f1 ♕xh2 17 ♕xd5! (5 puntos)

Ganando pieza.

17 ... exd5 18 ♘f6+ ♔e7 19 ♘g4+ ♔e6 20 ♘xh2

El final está ganado para las blancas.

20 ... dxe5 21 ♗e2 f6 22 ♗d2 ♗d6 23 0-0-0 e4 24 ♖h1 d4 25 ♘g4 e3 26 ♗a5 ♗f4 27 ♘xf6 1-0

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 26

Egger-Dive, Olimpíada de Estambul 2000

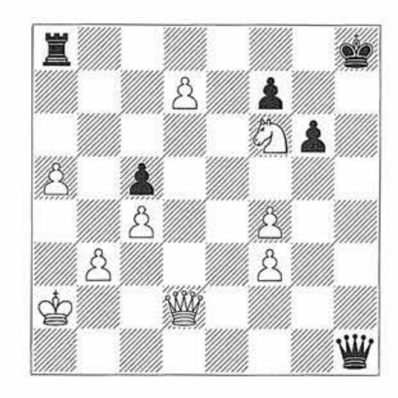
41 d7!!

41 ♘xa8? h1♕ 42 ♖xh1 ♕xh1 sería incorrecto; el blanco tiene suerte de que tras 43 b4 cxb4 44 ♕xb4 ♕a1+ 45 ♔b3 ♕d1+ su rival sólo tenga jaque continuo.

41 ... h1♕ 42 ♘e8+!

La clave de la jugada anterior. 42 ♖xh1 ♕xh1 43 ♘e8+! traspone.

42 ... ♔h8 43 ♖xh1 ♕xh1 44 ♘xf6



La posición es ganadora para el blanco.

44 ... ♖d8 45 ♕b2

En esta posición se gana con varias jugadas, pero 45 ♕b2 es la más humana.

45 ... ♔g7 46 ♕e5

Ahora 46 ♘e8+! ♔f8 47 ♕g7+ ♔e7 48 ♕f6+ ♔f8 49 ♕xd8 era lo más sencillo.

46 ... ♕d1 47 ♘e4+ ♔f8 48 ♕xc5+ ♔g7 49 ♕e5+ ♔f8 50 ♘d6 ♕d2+ 51 ♔a3 ♖a8 52 ♕e8+ ♔g7 53 ♕xa8 ♕xd6+ 54 ♔b2 ♕d2+ 55 ♔a3 ♕d6+ 56 b4 ♕d3+ 57 ♔a4 ♕xd7+ 58 b5 ♕d1+ 59 ♔b4 ♕d2+ 60 ♔c5 ♕e3+ 61 ♔d6 ♕xf4+ 62 ♔d7 ♕xc4 63 ♕c6 y las blancas ganaron.

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 27

E.Lund-Frink, Budapest 2002 (análisis)

Esta posición sólo se dio en los análisis. En la partida, el blanco no entró aquí porque omitió que ganaba inmediatamente con:

1 Dxe8+!! Rxe8 2 g7 Cxd3 3 g8D+ (8 puntos) **3 ... Re7 4 g6!** (4 puntos)

Esta jugada tenía que estar prevista. La clave es que si 4 ... fxg6 5 Dg7+ y las blancas ganan. Asimismo:

4 ... Rf6 (2 puntos) 6 gxf7 Dxf7 no sirve por 7 Dg5 mate (2 puntos).

Máxima puntuación: 16 puntos.

Ejercicio 28

Toth-Szigeti, Budapest 1946

El blanco gana mediante una hermosa variante del sacrificio clásico de alfil.

1 Axh7+! Rxh7 2 Th3+ Rg8 3 Dh5 (8 puntos) **3 ... Dh6**



4 Cf5! (4 puntos)

¡Esta es la clave!

4 ... Dxh5 5 Ce7+ Rh7 6 Txh5 mate.

Extraído del excelente libro de Vukovic *Art of Attack in Chess.*

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 29

P.E.Nielsen-Aagaard, Dinamarca 2003

En el apuro de tiempo el negro repitió jugadas mediante 37 ... Db2+?! 38 Rd1 Da1+ 39 Re2 Db2+ 40 Rd1 Db1+ 41 Re2 Dc2+ 42 Re3 Dc3+ 43 Re2 (hemos llegado nuevamente a la posición del diagrama), y ahora reflexionó un buen rato. El motivo táctico es la dama suelta en f6.

43 ... Axg4+!! (8 puntos) **44 hxg4**

Si 44 Rf2 Cd3+ gana la dama (1 punto).

44 ... Dc2+ 45 Re1

Ahora si 45 Re3 Cxg4+ gana la dama (1 punto).

45 ... Cf3 mate (2 puntos).

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 30

Mohandesi-Barsov, Lovaina 2002

El tema es similar al clásico mate de Legal. En este caso las consecuencias de la combinación no son tan graves, pero sí suficientes para decidir la partida a favor del negro.

13 ... Cxe4!! (2 puntos)

Este tipo de sacrificio es temático y los dos bandos deberían calcularlo.

14 Axd8

O 14 Cxe4 Dxh4+ con posición ganadora.

14 ... Cxf3+ 15 Rf1

Si 15 gxf3 Af2+ 16 Rf1 Ah3 mate (8 pun-

tos).

15 ... ♘ed2+

No importa qué caballo mueva porque si 15 ... ♘fd2+ 16 ♔e1? el negro tiene 16 ... ♗f2 mate.

16 ♕xd2 ♘xd2+ 17 ♔e1 ♘xb1 18 ♗a5 ♘xc3 19 ♗xc3 ♖e8

El negro ha ganado una calidad y dos peones. El resto es sencillo.

20 h3 b5 21 ♔d1 b4 22 ♗d4 ♖xe2 23 ♗xc5 ♖xc2 0-1

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 31

Hübner-Luther, Saarbruecken 2002

El negro gana gracias a un hermoso golpe táctico.

17 ... ♕xf1+! (5 puntos) **18 ♗xf1 ♘f3+ 19 ♔e2 ♘d4+ 20 ♔d2**

20 ♔e1 ♘c2+ es peor incluso.

20 ... ♘c6+ (5 puntos) **21 ♕d6 ♖xd6+ 22 ♗xd6 ♗xc4** (2 puntos).

Con dos peones de ventaja, el negro se impuso en el final.

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 32

Karpov-Salov, Linares 1993

Encontrar un nuevo motivo de combinación en una partida es siempre interesante. Este es un precioso ejemplo.

32 ♘f7+ (4 puntos) **32 ... ♔g8 33 ♕xg6!** (2 puntos) **1-0**

Las negras abandonaron, ya que tras 33 ... hxg6 34 ♖h4 no hay defensa ante 35 ♖h8 mate (6 puntos).

El blanco disponía de otras formas de ganar, más complicadas, que implicaban sacrificios de caballo en h7, por ejemplo 32 ♘xh7 ♘xf4 (32 ... ♔xh7 33 ♕d3! ♗e7 34 ♖g4) 33 ♞g5 g6 (33 ... ♘h5 34 ♕d3 ♘f6 35 ♖xf6!) 34 ♕xf4 ♕c7 35 ♕h4+ ♔g8 36 ♘ce4. La solución más sencilla se valora más, así que por las otras líneas ganadoras sólo se otorgan 6 puntos.

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 33

Rublevsky-Asrian, Moscú 2004

El blanco se impone mediante un doble sacrificio de calidad.

19 ♖xf4! (3 puntos)

Eliminando al defensor de las casillas negras.

19 ... ♕xf4 20 ♖f1 ♕h6

No hay nada mejor. Si 20 ... ♕c7 21 ♖xf5! (2 puntos) 21 ... exf5 22 ♘d6+ y las blancas ganan, por ejemplo 22 ... ♔d8 23 ♗xf5 ♖f8 24 ♕h4+ f6 25 ♕d4 ganando. Igualmente si 20 ... ♕e5 21 ♘d6+! y se acabó (2 puntos).

21 ♖xf5 (3 puntos) **21 ... ♕xh5**

Si 21 ... exf5 22 ♘d6+ ♔d7 y el blanco tiene varias formas de ganar, como 23 ♕xf7+ ♔d8 24 ♘xf5 ♕c1+ 25 ♗f1 ♕d1 26 ♗d6 y el negro ha de decir adiós a su dama y a cualquier esperanza de salvación.

22 ♘d6+ ♔d7 23 ♖xh5 y las blancas gana-

ron de forma convincente.

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 34

Luther-Dausch, Hoeckendorf 2004

22 g4! (4 puntos)

El comienzo de una maniobra no demasiado complicada pero elegante.

22 ... ♔e6

Evidentemente, la única defensa.

23 ♘f3! (2 puntos)

Hay otras jugadas fuertes, pero ésta es la más sencilla para ganar.

23 ... ♗g6 24 ♗xe4 ♗xe4 25 ♘g5+ ♔e5 26 ♘f7+ (2 puntos) seguido de ♘xh8 y las negras no tienen compensación por la calidad.

Máxima puntuación:8 puntos.

Ejercicio 35

Yemelin-Kharlov, Moscú 2002

16 ♗c1? (2 puntos)

Parece una buena *jugada candidata*, pero el blanco pasa por alto una combinación muy fuerte: 16 ♕xf6!! (6 puntos) y si 16 ... gxf6 17 ♗c1+ ♔h7 18 ♗xb2 cxb5 19 ♗xd4 ♖e6 20 ♔d2 b6 21 ♖g4 (6 puntos) seguido de ♖ag1 y ♖h4 mate, o 16 ... ♕xa1+ 17 ♗c1 g6 18 ♖g4 (3 puntos) y no hay defensa para el negro, ya que si 18 ... ♖e6 19 ♕d8+ ♔g7 20 ♖h4 y mate.

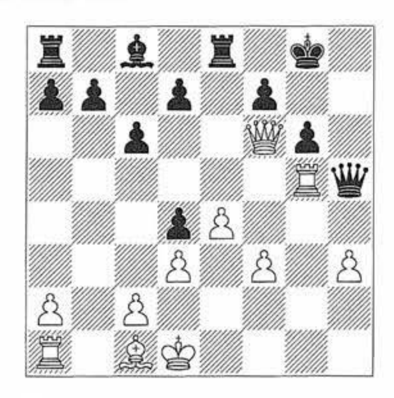
16 ... ♕xb5! (3 puntos)

16 ... ♕xa1? 17 ♕xf6 g6 18 ♖g4 traspone al comentario anterior.

17 ♕xf6 ♕h5+

No 17 ... g6 18 ♖g5 ♛b4 19 ♖e5! ♖xe5 20 ♗h6 y las blancas ganan.

18 f3 g6 19 ♖g5



19 ... ♕h7?

Las negras aún podían haber hecho tablas con 19 ... ♕xh3 20 ♖xg6+ fxg6 21 ♕xg6+ ♔f8 22 ♗a3+ ♖e7 23 ♕f6+ ♔g8 24 ♗xe7 ♛f1+ 25 ♔d2 ♛f2+ 26 ♔c1 ♕e1+ 27 ♔b2 ♕c3+ con jaque perpetuo.

20 ♕xd4

Ahora las blancas vuelven a tener un ataque muy fuerte.

20 ... ♕g7

20 ... d5 21 ♗b2 ♗xh3 22 ♔d2 ♕h6 23 ♖g1 dxe4 24 fxe4 con un ataque probablemente irresistible.

21 ♗b2 ♕xd4 22 ♗xd4 d6

Objetivamente era mejor 22 ... b6 23 h4 c5 24 ♗b2 ♗b7 25 h5 ♖e6 26 ♔d2 c4 27 ♖ag1 cxd3 28 cxd3 ♖c8 29 hxg6 ♖xg6 30 ♖xg6+ fxg6 31 ♖xg6+ aunque el final es muy favorable al blanco.

23 h4 ♔f8 24 ♔d2 ♔e7 25 f4 c5 26 ♗b2 ♔d7

O 26 ... b5 27 f5 gxf5 28 exf5 ♗b7 29 h5 ♗f3 30 ♖e1+ ♔d7 31 h6 d5 32 ♗f6 y las blancas ganan.

27 f5 gxf5 28 h5!

El peón "h" decide la partida.

28 ... fxe4 29 h6 ♔c6

O 29 ... e3+ 30 ♔e2 b5 31 h7 ♗b7 32 ♖h5 ganando.

30 h7 e3+ 31 ♔e2 f6

O 31 ... ♗e6 32 ♗f6 ♜h8 33 ♖h1 ♖ae8 34 ♗xh8 ♖xh8 35 ♖g8 y se acabó la partida.

32 ♗xf6

Poniendo fin a la resistencia negra.

32 ... ♗e6 33 ♖h1 ♖h8 34 ♗xh8 ♖xh8 35 ♔xe3 b5 36 a3 a5 37 ♖h6 a4 38 ♖xe6 ♖xh7 39 ♖gg6 1-0

Máxima puntuación: 15 puntos.

Ejercicio 36

Anderssen-Kieseritsky, Londres 1852 (análisis)

En sus análisis de esta partida clásica, Kasparov descubrió:

24.♗b6+!! (10 puntos)

24 ♕e3 no sirve por 24 ... ♗xd5 25 ♗b6+ ♔c8! (3 puntos)

24 ... axb6 25 ♕e3 y las negras no tienen salvación; por ejemplo, 25 ... ♗xd5 26 ♕xb6+ ♔c8 27 ♖e8 mate.

Máxima puntuación: 13 puntos.

Ejercicio 37

R.Janssen-I.Sokolov, Leeuwarden 2002

Las negras decidieron la partida mediante un golpe mortal.

23 ... ♖d2!! (12 puntos) **0-1**

El blanco abandonó ante 24 ♖xd2 ♗f3+! 25 ♗xf3 ♕f1 mate o 25 ♔g1 ♕g2 mate.

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 38

S.B.Hansen-Hillarp Persson, Malmö 2003

En esta partida, el blanco vio la combinación ganadora pero, por alguna razón, creyó que la alternativa era igual de buena.

25 ♘g5?

25 ♖xd8+ ♔xd8 26 b4 ♗d6 27 ♘g5 ♘c4 (4 puntos) es también tentador... ¡pero no decisivo! Lo correcto era 25 ♘xe5! (6 puntos) 25 ... ♖xd1+ 26 ♜xd1 y ahora, si 26 ... fxe5 27 ♗g5 gana (3 puntos) y si 26 ... ♕xe5 27 ♗g7 y el negro pierde la torre y/o su amor propio (3 puntos).

25 ... ♖xd1+ 26 ♖xd1 ♘c4! (8 puntos) **27 b4 ♗b6 28 ♗xc4 bxc4 29 ♘f3 ½-½**

Y las blancas ofrecieron tablas en esta ventajosa posición simplemente para no correr más riesgos.

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 39

Nyback-Matthiesen, Copenhague 2003

En esta posición, Matthiesen sorprendió a

su fuerte adversario con:

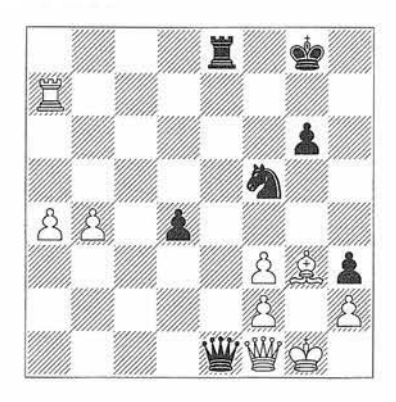
31 ... h3+!! (10 puntos)

El negro va a por el rey.

32 ♔g1

32 ♔xh3 pierde por 32 ... ♞e3+ 33 ♔h4 ♘g2+! 34 ♔g5 ♕d5+ 35 ♔xg6 ♖e6 mate (5 puntos).

32 ... ♕e1+ 33 ♕f1



33 ... ♘xg3! (3 puntos)

Lo más directo. Igualmente era válido 33 ... d3 34 ♖d7 d2 ganando (2 puntos), pero no 33 ... ♕d2?? que permitiría el contrajuego blanco con 34 ♕c4+ ♔h8 35 ♗e5+! (1 punto) y es el negro quien recibe mate.

34 fxg3

Si 34 hxg3 h2+ gana.

34 ... ♕e3+ 0-1

El blanco abandonó ante 35 ♔h1 ♕xf3+! 36 ♔g1 ♖e1 (4 puntos).

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 40

Vaganian-T.L.Petrosian, Moscú 2004

Las blancas estarían peor si no fuera porque existe un mate sorprendente.

35 ♗xd5+!! (10 puntos)

Un maravilloso golpe que destruye la posición negra, ya que, si 35 ... cxd5 36 ♖a7+ ♔f6 37 ♖b6 mate. No es habitual encontrar combinaciones de mate en un final.

35 ... ♔g7 36 ♗b3 ♖b4

No hay forma de escapar. Si 36 ... ♖dxd4 37 ♗xa4 ♖xa4 38 ♖b6 ♝b5 39 ♖b7+ ♔h6 40 ♜h8 ♖a2+ 41 ♔e3 y las blancas ganan.

37 ♖xa6 ♖d3 38 ♖a3 ♖b7 39 ♔e2 ♖xd4

O 39 ... ♖c3 40 ♔d2 ♖f3 41 ♔c2 y las blancas imponen su pieza de ventaja.

40 ♖ba2 1-0

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 41

Zhao Jun-Art.Minasian, Moscú 2004

26 ... ♖e8!! (10 puntos) **0-1**

¿Por qué abandonaron las blancas? Veámoslo:

a) 27 ♕xe8 ♗xf2+ 28 ♔h1 (o 28 ♔h2 ♗g1+ 29 ♔h1 ♘g3 mate) 28 ... ♘g3+ 29 ♔h2 ♗g1+ 30 ♔xg3 ♕f2+ 31 ♔g4 f5+ 32 ♔g5 h6 mate (6 puntos).

b) 27 ♕f1 ♗xf2+! (4 puntos) 28 ♕xf2 ♖e1+ o 28 ♔h2 ♖e1 y ganan.

c) 27 ♘e3 ♗xe3 (2 puntos) 28 ♖a1 ♜e5 (otras jugadas también ganarían) 29 fxe3 ♘xe3 con ataque decisivo.

Máxima puntuación: 18 puntos.

Ejercicio 42

Lilja-Aagaard, Copenhague 1992

Una hermosa maniobra permitió a las negras ganar un peón.

16 ... fxe5 17 fxe5 ♖f5! (3 puntos) **18 ♘d6 ♖xe5 19 ♘xc8 ♗g5!** (4 puntos)

La clave de la combinación. Ahora el blanco debió jugar 20 ♖c2 (3 puntos) con un final perdido tras 20 ... ♖xc8; en la partida se suicidó con:

20 ♖xd7? ♖xb2 (2 puntos) **21 ♖f1? ♖exe2+ 22 ♔d1 ♖xg2 0-1**

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 43

Karpov-Topalov, Dos Hermanas 1994

Karpov sentencia la partida con un bello sacrificio de atracción, haciendo salir al rey negro.

30 ♘f6!! (8 puntos) **30 ... ♔xf6**

30 ... ♕xf3? 31 ♘xe8+ gana.

31 ♗e5+! (2 puntos) **31 ... ♔xe5**

Si 31 ... ♔e7 32 ♕f6 mate y si 31 ... ♔g5 32 ♗f6 mate.

32 ♕xe4+! (6 puntos)

La victoria más simple y directa. 32 ♕xf7 sería también decisiva tras 32 ... ♖d8 33 f4+! ♕xf4 34 ♖e1+ ♕e4 35 ♕c7+! ♗d6 36 ♕g7+ ♔f5 37 g4+ ♕xg4+ 38 hxg4+ ♔g5 39 ♗d3 ♗h2+ 40 ♔xh2 ♖xd3 41 ♖e5+ ♘xe5 42 ♕xe5+ etc. Calcular toda la variante hasta esta posición suma 4 puntos extra pero, en una partida real, aventurarse en una continuación tan complicada sería correr un riesgo innecesario si se dispone de otro modo más simple de ganar.



32 ... ♔xe4 33 ♖e1+ ♔f5 34 ♖xe8

Las blancas están ganando. Anotaos la puntuación total de este ejercicio solamente si habéis visto esta posición en vuestros análisis.

34 ... ♗e6 35 ♖xf8 ♗xa2 36 ♖c8 (2 puntos) **1-0**

La posición negra sería desesperada tras 37 ♖c7.

Máxima puntuación: 18 puntos.

Ejercicio 44

J.C.Perez-J.M.Bravo, Cuba 1997

La siguiente combinación ilustra varios temas interesantes.

1 ♘xe5!! (8 puntos)

Este golpe prepara la *eliminación* del importante defensor de f8. 1 ♖fh3? no consigue nada por 1 ... g6! (2 puntos)

1 ... fxe5

No era mucho mejor rechazar la ofrenda:

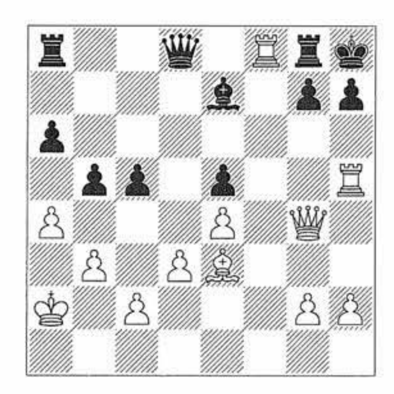
a) 1 ... ♕e8 2 ♖xh7+! (2 puntos) 2 ... ♘xh7

(2 ... ♔xh7 3 ♖h3+) 3 ♘g6+ etc.

b) 1 ... h6 2 ♗xh6! (2 puntos) 2 ... gxh6 3 ♘f7+ ♔h7 4 ♖xh6 mate.

c) 1 ... g6 2 ♘f7+ ganando dama.

2 ♖xf8! (6 puntos)



2 ... ♖xf8

La mejor defensa. Si 2 ... ♕xf8 3 ♖xh7+! ♔xh7 4 ♕h5 mate, mientras que contra 2 ... ♕d6 ganarían varias jugadas (como 3 ♕f5, 3 ♕h3, 3 ♖f7, o 3 ♖ff5) pero la más fuerte sería otra vez 3 ♖xh7+! ♔xh7 4 ♖f7 (2 puntos) con mate forzado.

3 ♕g6! (2 puntos) **3 ... ♔g8**

Si 3 ... h6 4 ♗xh6! y mate.

4 ♖xh7 ♖f7 5 ♕h5 y mate seguido.

Máxima puntuación: 24 puntos.

Ejercicio 45

Mamedyarov-Timofeev, Moscú 2004

30 ♘g6+!! (8 puntos)

El principio de una maravillosa combinación.

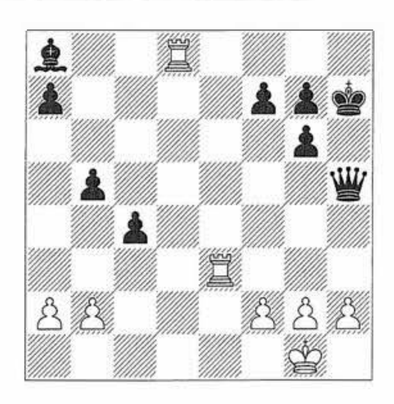
30 ... hxg6

30 ... fxg6 31 ♕xd6! ♕xd6 32 ♖xd6 gana calidad (5 puntos); si 30 ... ♔g8? 31 ♖xd6 gana (2 puntos).

31 ♕h4+ ♕h5

Si 31 ... ♔g8 32 ♕xd8+ ♖xd8 33 ♖xd8+ ♔h7 34 ♖h3+! ganando (10 puntos).

32 ♕xd8+! ♖xd8 33 ♖xd8+ ♔h7



34 ♖ee8 (10 puntos) **1-0**

El blanco captura la dama y el alfil y se queda con torre de ventaja.

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 46

Sedina-Tkeshelashvili, Estambul 2003

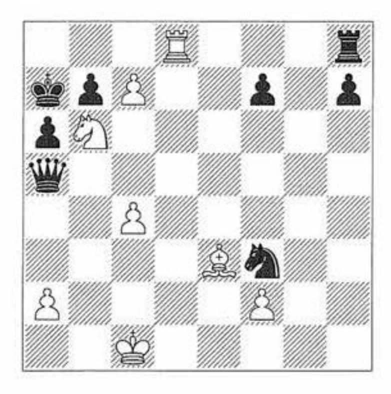
En esta posición las blancas sentenciaron el juego con un espectacular sacrificio de dama.

29 ♕c7+!! (4 puntos) **29 ... ♖xc7 30 dxc7+ ♔a8 31 ♘b6+ ♔a7 32 ♖d8** (6 puntos)

Quizás fuera incluso más sencillo 32 ♖d5!? ♕g6 33 ♖d8 (10 puntos), que impediría el contrajuego que se muestra en el siguiente comentario. Por supuesto, esta es una variante de ordenador.

32 ... ♕a5

La siguiente línea, más compleja, tampoco salvaría al negro: 32 ... ♘d4 (3 puntos) 33 ♖xd4 ♖g8 34 ♖d8 ♖g1+ 35 ♔b2 ♕e5+ 36 ♔c2 ♕f5+ 37 ♔b3 ♕b1+ 38 ♔a3 etc. (7 puntos).



33 ♖a8+!!

Un bonito remate.

33 ... ♖xa8 34 ♘c8 mate (10 puntos).

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 47

Aagaard-S.Williams, Hampstead 1998

Un motivo clásico que viene en una cubierta nueva y complicada.

16 ♘g6+!! (10 puntos) **16 ... hxg6 17 hxg6+ ♔g8 18 ♕c1! ♕d8**



19 ♗c7!! (10 puntos)

La clave de la combinación. 19 ♖h5? ♗h4 20 ♕h1 ♕f6 21 ♖xh4 ♕xg6 no es tan claro.

En cambio, 19 ♖h8+ (15 puntos) sería igualmente efectiva. Mi victoria me parece simplemente más estética.

19 ... ♖xf2+? (2 puntos)

Esto facilita la labor del blanco. 19 ... ♗h4! (5 puntos) 20 ♗xd8 ♖xf2+ 21 ♔d1 ♗xd8 ofrecía más resistencia, pero en ese caso ganaría 22 ♔e1 ♖f3 23 ♔e2 ♗g5 24 ♖h7 ♗h6 (24 ... e5 25 ♕h1) 25 ♖xh6! gxh6 26 ♕h1 ♔g7 27 g5!; por otro lado, si 23 ... e5 24 ♕g1 (amenazando ♕h2) 24 ... ♗g5 25 ♕h2 ♖xe3+ 26 ♔f2 ♖f3+ 27 ♔g2 ♗h6 28 ♕xe5 ♗xg4 29 ♕e7 ♖af8 30 ♖xh6 ganando.

20 ♔xf2 ♗h4+

Si 20 ... ♕xc7 21 ♖h8+! ♔xh8 22 ♕h1+ ♗h4+ 23 ♕xh4+ ♔g8 24 ♕h7+ ♔f8 25 ♕h8+ ♔e7 26 ♕xg7+ ♔d8 (26 ... ♔d6 27 c5 mate) 27 ♕f8+ ♔d7 28 ♖h1 seguido de mate.

21 ♔e2 ♕g5 22 ♕g1! (3 puntos) **22 ... e5 23 ♕h2!**

Atrapando el alfil.

23 ... ♗xg4+ 24 ♔d2 exd4 25 cxd4 dxc4 1-0

Y al ver que el alfil desde c7 impide 26 ... ♕a5+, el negro abandonó.

Máxima puntuación: 25 puntos.

Ejercicio 48

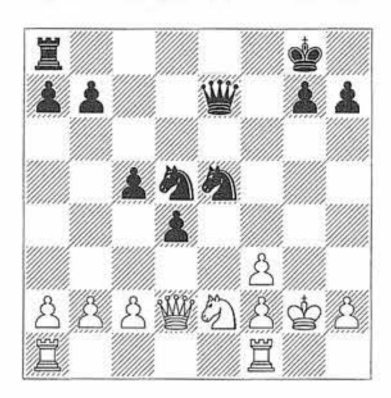
N.N.-L.Nilsson, Dinamarca 2002

El negro gana con un sacrificio temático,

pero que requiere un cálculo exacto.

1 ... ♖xf3! (5 puntos) **2 ♗xe7 ♕xe7 3 gxf3 ♘e5!** (5 puntos) **4 ♔g2**

Contra 4 ♔h1!? solo hacía falta ver 4 ... ♕h4! (2 puntos), y las blancas no tienen defensa; si 5 ♘g1 (o 5 ♔g2 ♖f8 y ganan) 5 ... ♘f4 (para 6 ... ♕g5) 6 ♘e2 ♖f8 ganando.



Aquí el negro continuó 4 ... ♖f8? y la partida se complicó terriblemente.

4 ... ♕f7!? (2 puntos) era mejor: 5 f4 ♕g6+ 6 ♘g3 ♘c4 7 ♕c1 (7 ♕d1 ♘de3+ ganando) 7 ... ♖f8 8 b3 ♘xf4+ 9 ♔g1 ♕c6 10 f3 ♘e3 con ventaja decisiva negra (2 puntos).

Sin embargo, había otra jugada más fuerte:

4 ... ♘c4! 5 ♕d3 ♕xe2! (10 puntos) **6 ♕xe2 ♘f4+ 7 ♔h1 ♘xe2** y el negro tiene dos caballos formidables contra una torre pasiva.

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 49

Egeland-Eckhardt, Oslo 2003 (análisis)

Un bello recurso da la victoria a las blancas.

41 ♖d1! (3 puntos)

Si 41 ♖c1 ♘b4 42 ♘d7 ♘d5 y el negro está mejor.

41 ... ♘e3 42 c7!! (7 puntos)

Se amenaza 43 ♖d8+.

42 ... ♘xd1

42 ... ♘d5 43 ♖xd5 exd5 44 ♘c6 sería similar.

43 ♘c6 (2 puntos)

Y ganan por la amenaza 44 ♘b8!, y el peón "c" corona. No sirve de nada 43 ... ♖e8 porque se produce el mismo tema con 44 ♘d8!, mientras que 43 ... ♖c8 pierde obviamente por 44 ♘e7+ etc.

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 50

Fabri-Hardicsay, Hungría 1981

1 ... ♘h5+!! (8 puntos)

Una jugada fantástica que aleja a la dama blanca de la defensa de f2.

2 ♕xh5

No hay elección. Si 2 ♔h4 ♕d4+ 3 ♕g4 ♕f6+ 4 ♔xh5 g6+ y mate (4 puntos).

2 ... ♕f2+

2 ... ♖f2? falla por 3 ♕f3! ♖xf3+ 4 ♖xf3 y si el blanco se defiende con exactitud no debería perder (4 puntos).

3 ♔h2

Si 3 ♔g4 ♕f4 mate (4 puntos).

3 ... ♕e1!! (10 puntos)

La clave. La torre y la dama del negro han intercambiado su posición en la última fila, y ahora el mate es inevitable.

Mis agradacemientos a Mark Dvoretsky por mostrarme este ejercicio.

Máxima puntuación: 22 puntos.

Ejercicio 51

De Firmian-Holst, Copenhague 2003

Una posición que requiere claridad de pensamiento. De Firmian no alcanzó el grado de concentración necesario y jugó

22 ♘xh7??

Probablemente De Firmian omitió la jugada 24 del negro.

En cambio, 22 ♖xg4!? fxg4 23 ♕xg4 (5 puntos) da al blanco una compensación más que suficiente por la calidad, pero no es la continuación más fuerte.

El ordenador propone otra línea que gana en el acto: 22 ♘xe6! (1 punto) y si ahora 22 ... ♗f6 23 ♗xf5 (también vale 23 ♕xg4) 23 ...♗xb2 24 ♕xg4 y ganan. Lo mejor para el negro sería 22 ... ♗h4 (3 puntos) contra la cual un razonamiento estándar nos llevaría por ejemplo a 23 ♘xc7? ♖xe2 24 ♖c3 ♖dd2 (2 puntos) y ganan negras; en cambio, la asombrosa 23 ♕xg4!! (15 puntos) gana especulando con el tema de la pieza "desesperada": 23 ...fxg4 24 ♘xc7 ♖e2 25 ♖xg4 y al final de la combinación la ventaja material del blanco es decisiva.

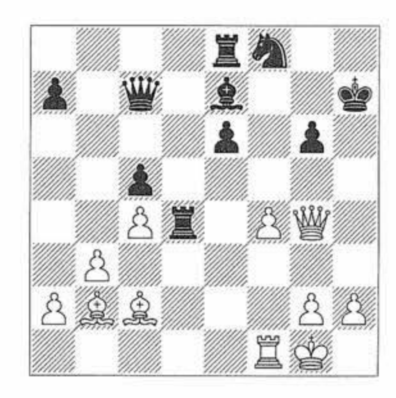
22 ... ♔xh7

Si 22 ... ♘xh7? las blancas ganan en gran estilo: 23 ♖xg4! fxg4 24 ♕xe6+ ♔f8 25 ♗g7+! (5 puntos) 25 ... ♔xg7 26 ♕xg6+ ♔f8 27 ♕h6+ ♔f7 28 ♕xh7+ ♔e6 29 ♕f5+ ♔d6 30 ♕d5 mate; 28 ...♔f8 29 ♕h6+ ♔f7 30 ♗g6+ ♔e6 31 ♗xe8+ ♗f6 32 ♖e1+ lleva también al mate.

23 ♖xg4 fxg4 24 ♕xg4

Se amenaza 25 ♕h5+ ♔g8 26 ♕h8+ y mate. Pero el negro dispone de un recurso para cambiar las tornas.

24 ... ♖d4!! (10 puntos)



Taponando al alfil de b2 y de esta forma protegiendo al rey del ataque.

25 h4

25 ♕h5+ no logra nada tras 25 ... ♔g7.

25 ... ♗f6 26 h5 ♔h6?

Era más fuerte 26 ... ♕f7!, que traería el fin del ataque blanco.

27 hxg6?

Así las blancas pierden el control de g6, la casilla más peligrosa en las proximidades del rey negro. Con 27 ♗c1! el blanco tendría cierto contrajuego y el resultado final de la partida sería aún dudoso.

27 ... ♔g7

Ahora se ha terminado el ataque.

28 ♔h2 ♘d7 29 ♗xd4 ♗xd4 30 ♔g3 ♘f6 31

♕h3 e5 32 ♔f3 exf4 33 ♗e4 ♖xe4 0-1

Máxima puntuación: 27 puntos.

Ejercicio 52

Análisis de apertura

Al analizar una variante de la Defensa India de Dama descubrí la siguiente línea de tablas, de gran belleza:

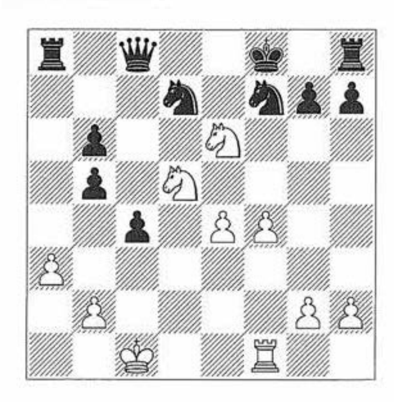
18 ♖xe5+! (4 puntos) **18 ... ♗e7 19 ♘d5!!** (10 puntos)

La idea empieza a mostrarse.

19 ... axb5 20 ♖xe7+ ♔f8 21 ♖f7+!! (10 puntos)

Ahora que no hay nada más, no sorprende tanto, pero unas jugadas atrás no era fácil de ver.

21 ... ♘xf7 22 ♘e6+



22 ... ♔e8

No 22 ... ♔g8? por 23 ♘e7 mate (4 puntos).

23 ♘xg7+ ♔d8 24 ♘e6+ ♔e8 con jaque perpetuo (2 puntos).

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 53

Taimanov-Kuzmin, URSS 1950

Esta combinación clásica es una de mis favoritas.

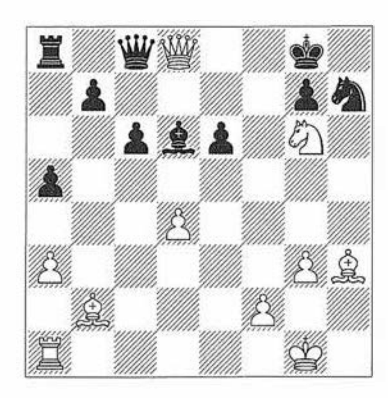
1 ♘g6! (8 puntos)

1 ♗xe6? fxe6 no es claro.

1 ... ♘h7

Si 1 ... fxg6 2 ♗xe6+ ganando dama.

2 ♖xe6! fxe6 3 ♕xd8+! 1-0



El negro abandonó ante 3 ... ♕xd8 4 ♗xe6 mate (20 puntos).

Máxima puntuación: 28 puntos.

Ejercicio 54

Short-Dreev, Reykjavik (semirrápida) 2004

El blanco gana gracias a un tema que bauticé como "piezas pesadas en apuros" en *Excelling at Combinational Play*. Este tema aparece más a menudo de lo que cabría esperar.

34 ♘f6+! (2 puntos)

En la partida se jugó 34 ♕g2, que no es tan clara, aunque finalmente Short se impuso.

34 ... ♘xf6 35 ♖h4! (8 puntos) **35 ... ♕xh4 36 gxh4 ♖g8+ 37 ♔h2!** (10 puntos)

37 ♔f2? ♘g4+ 38 ♔e2 ♘h2 (2 puntos) y la victoria no es tan evidente; 37 ♔h1 ♘e4 38 ♖g1 da al negro la opción extra de 38 ... ♖h8!? (2 puntos), que el blanco bien puede ahorrarse.

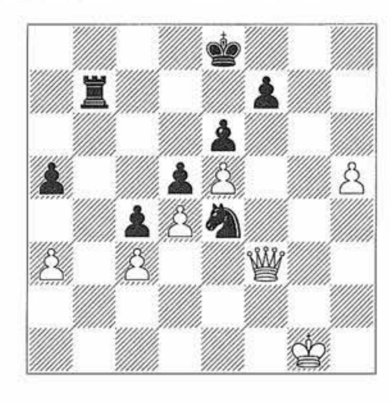
37 ... ♘e4 38 ♖g1 (7 puntos)

El final está ganado para el blanco, pero había que prever que el negro no tuviera mucho contrajuego en esta posición. Ahora se cambian torres para que el peón "h" sea aún más poderoso.

38 ... ♖xg1

A 38 ... ♖h8 la respuesta habría sido simplemente 39♔h3, mejorando la posición.

39 ♔xg1 b4 40 h5 bxa3 41 bxa3 ♖b7



42 ♕g2!

Protege al rey y a la vez apoya al peón pasado.

42 ... ♔f8 43 h6

y las blancas ganan.

Máxima puntuación: 27 puntos.

Ejercicio 55

B.Martinez-De la Paz, Manikaragua 1998 (manipulada: el autor ha añadido un peón en a3)

Una combinación de mate típica pero bonita.

1 ... ♕xb3!! (10 puntos) **2 ♕xb3 ♘cxd4 3 exd4 ♘xd4**

Con idea de 4 ... ♘e2+ y 5 ... ♖h8 mate (5 puntos).

4 ♕c2 ♘f3+!! (5 puntos) **0-1**

El blanco abandonó ante 5 gxf3 ♖g8+ 6 ♔h2 ♖h8+ 7 ♔g3 ♖dg8 mate.

Máxima puntuación: 20 puntos

Ejercicio 56

M.Carlsen-Harestad, Copenhague 2003

Ver toda esta combinación hasta el final no es nada fácil. ¡Me quito el sombrero ante el que lo consiga!

34 e5!? (15 puntos)

Para abrir la diagonal al alfil de c2.

34 ... dxe5

No hay otra alternativa; si 34 ... ♖f8 35 exf6+ ♗xf6 36 ♗xg5 y las blancas ganan (5 puntos).

35 ♘h5+!! (10 puntos)

La clave de la combinación.

35 ... gxh5

Si 35 ... ♔h8 36 ♘xf6 ♗xf6 37 ♖xf6 ♕xf6 38 ♗xg5 ♖a1+ 39 ♔h2 y el negro tiene que entregar la dama (5 puntos).



36 ♕xg5+!

El resto no es difícil.

36 ... fxg5 37 ♖f7+ ♔xh6 38 ♖xh7 mate (5 puntos).

Evidentemente esta combinación era muy atractiva, pero de hecho el blanco disponía de una jugada ganadora más simple: 34 ♗e3! (35 puntos) para 35 ♗d4 y 36 ♕xg5. En vista de que no existe ninguna defensa satisfactoria para el negro, esta jugada bastaría para anotarse la puntuación total de este ejercicio.

Máxima puntuación: 35 puntos.

Soluciones a los finales de peones

(Puntuación máxima para este apartado: 150 puntos)

Ejercicio 57

J.Urban, Sachové Umenie 1972

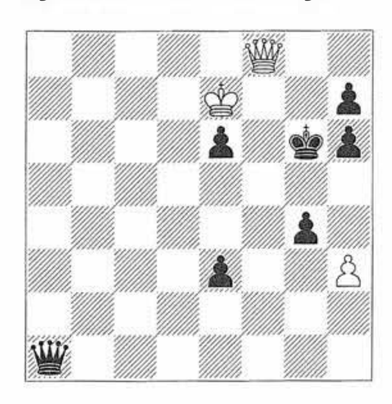
1 ♔d6! (3 puntos)

Único modo de crear contrajuego con blancas. 1 ♔xe6? e2! resultaría bastante penoso, y 1 f7 ♔g7 2 ♔xe6 ♔f8 no mejora las cosas.

1 ... a2

Si 1 ... ♔g8 2 ♔e7 ganando.

2 f7 ♔g7 3 ♔e7 a1♕ 4 f8♕+ ♔g6



5 ♕f7+!! (6 puntos)

La solución del ejercicio está basada en este sutil movimiento. En cambio, si 5 ♕g8+? ♕g7+ y ganan las negras.

5 ... ♔g5 6 ♕g8+

Ahora la dama negra ya no puede interponerse, así que su homóloga blanca tiene plena libertad de movimientos.

6 ... ♔f4

Si 6 ... ♔h5 7 ♕xg4 mate.

7 ♕xg4+ ♔e5 8 ♕g7+ (3 puntos) **1-0**

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 58

V.Kovalenko, Sachové Umenie 1979

Este es el ejercicio más surrealista del libro, pero me parece muy divertido, así que decidí saltarme el criterio habitual de utilizar posiciones que pudieran darse en una partida real.

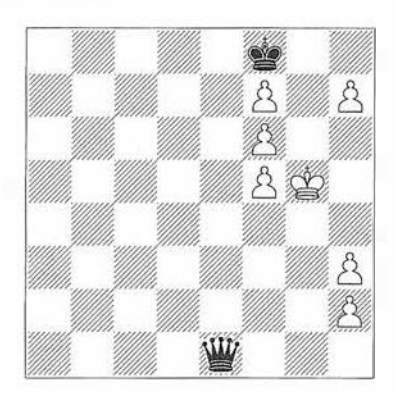
1 ♔g5! (4 puntos)

Las únicas chances defensivas del blanco pasan por avanzar los peones de torre. La única duda es dónde poner el rey. La alternativa era 1 ♔g6 pero no funciona porque tras 1 ... e2 2 h6 e1♕ 3 h7 ♕h4 4 h8♕+ ♕xh8 5 h4 ♕xh4 el otro peón de torre aún puede mover. Por eso el blanco está forzado a perder un tiempo, para que el negro tenga que capturar uno de los peones de torre y se produzca un ahogado poco habitual.

1 ... e2

Las blancas también hacen tablas tras 1 ... ♔xf7 2 h6 e2 3 h7 e1♕ 4 h8♕, si bien aquí es más importante el hecho de que el negro pueda empatar. Para ello lo más rápido es 4 ... ♕g3+ 5 hxg3 ahogado.

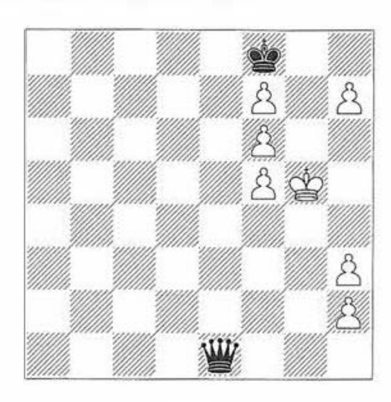
2 h6 e1♕ 3 h7



3 ... ♕e3+

El rey blanco impide 3 ... ♕h4+, así que la única forma de detener el peón de h7 es capturar el de h3. Otros jaques no mejorarían la posición negra: Si 3 ... ♕d2+ 4 ♔h5 ♕e2+ 5 ♔g5 ♕g2+ 6 ♔h4! ♕e4+ 7 ♔g5 ♕e3+ 8 ♔g6 y las negras no han hecho progresos (2 puntos); contra 3 ... ♕g1+!? lo mejor es 4 ♔h4! (2 puntos), pero no 4 ♔h6?? ♔xf7! 5 h8♕ ♕e3+! y las negras ganan.

4 ♔g6 ♕xh3 5 h8♕+ ♕xh8



6 h4! (2 puntos) **6 ... ♕xh4** ahogado.

Si 6 ... ♕xf6+ 7 ♔xf6 ¡es el negro el que está ahogado!

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 59

Z. Jelinek, Ceskoslovensky Republika 1932

El blanco debe mantener al rey negro en posición de ahogado y coronar su peón "h" con mate.

1 ♔c1! (5 puntos)

Cualquier otra jugada permite el empate: 1 g3 h5! (no 1...f4? 2 g4 f3 3 g5 h5 4 g6 h4 5 g7 h3 6 ♔b3! ♔b1 7 g8♕ a1♕ 8 ♕g1 mate) 2 h4 (o 2 h3 h4) 2 ... f4 3 g4 f3! y ahogado.

1 ... f4

1 ... h6 2 h3! y 1 ... h5 2 h4! no cambian nada y son una mera trasposición.

2 ♔c2!

Las blancas han ganado tiempo y ahora el negro no puede evitar lo inevitable.

2 ... f3

O 2 ... h5 3 h4! con una nueva trasposición.

3 g4! (3 puntos)

Única jugada para ganar.

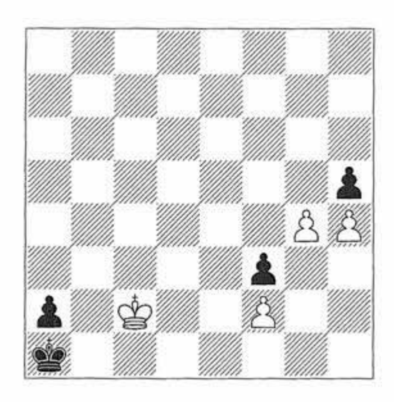
3 ... h6

3 ... h5 4 h4! y ganan, como en la línea principal.

4 h3!

Zugzwang. No 4 h4? h5 y el blanco no puede ganar (5 ♔c1?? sería incluso perdedora).

4 ... h5 5 h4! (4 puntos)



Esta era la posición de zugzwang que buscaba el blanco.

5 ... hxg4 6 h5 g3 7 h6 g2 8 h7 g1♕ 9 h8♕+ 1-0

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 60

Kovalenko, Schakend Nederland 1995

Otra improbable posición que lleva a un juego interesante. La secuencia de juego del blanco es obligada, por lo que el objetivo de este ejercicio es saber prever y ser consciente de las contrachances del rival.

1 a5 e5 2 a6 e4 3 a7 e5!

Especulando con temas de ahogado.

4 a8♖! (3 puntos)

Tras una promoción de dama o alfil se produciría un ahogado, y 4 a8♘ o cualquier movimiento de rey perdería. Esta es la única posibilidad de jugar a ganar.

4 ... e3

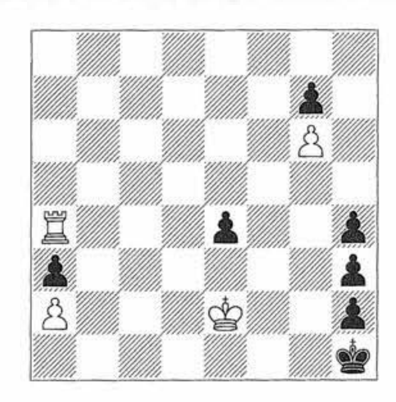
Con idea de 5 ... e2+.

5 ♖a4!! (3 puntos)

Una jugada realmente difícil de encontrar.

5 ... e2+ 6 ♔xe2 e4

O 6 ... ♔g2 7 ♖g4+ ♔h1 8 ♔f3! (lo más rápido) 8 ... e4+ 9 ♖xe4 ♔g1 10 ♖e1 mate.



7 ♔f1!! (5 puntos)

Es increíble, pero ésta es la única jugada que gana.

7 ... e3 8 ♖e4! (1 punto)

No 8 ♖b4 e2+ 9 ♔xe2 ♔g2 10 ♖g4+ ♔h1 y el blanco no puede progresar.

8 ... e2+ 9 ♔f2! e1♕+ 10 ♖xe1 mate

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 61

F.Lazard, American Chess Bulletin 1916

1 ♔d6! (3 puntos)

No hay ninguna alternativa seria.

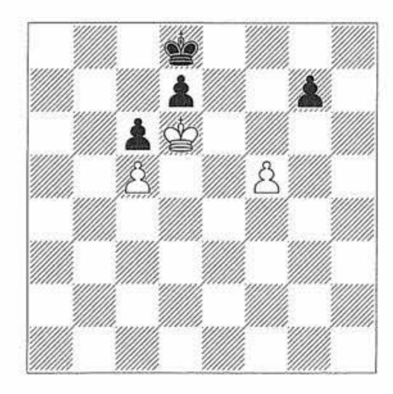
1 ... ♔d8 2 f5! (3 puntos)

Es importante mantener bajo control el peón "g".

2 ... ♔e8 3 c3!! (4 puntos)

Esta extraordinaria pérdida de tiempo permite a las blancas llegar a una posición en la que se salvan.

3 ... ♔d8 4 c4 ♔e8 5 c5 ♔d8



6 f6! gxf6 ahogado.

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 62

J.Moravec, 28 Rijen 1925

Este ejercicio puede resolverse calculando todas las variantes hasta el final de forma exhaustiva, o simplemente por el método de la *comparación*.

1 ♔d5!! (10 puntos)

La única casilla. El blanco debe acercarse al peón "f" para impedir que el negro capture primero el de h2. Eso nos deja solamente tres *candidatas*. 1 ♔d5 es la única con la que el blanco puede coronar su peón y conservar la dama. Las variantes son bastante sencillas.

a) 1 ♔e5 ♔g2! 2 h4 ♔xf2 3 h5 ♔g2 4 h6 f2 5 h7 f1♕ 6 h8♕ ♕a1+! y ganan negras.

b) 1 ♔f5 ♔g2 2 h4 ♔xf2 3 h5 ♔g2 4 h6 f2 5 h7 f1♕+ 6 ♔g6 ♕f8 y ganan negras.

1 ... ♔g2 2 h4 ♔xf2 3 h5 ♔g2 4 h6 f2 5 h7 f1♕ 6 h8♕ y tablas.

Máxima puntuación: 10 puntos.

Ejercicio 63

E.Vlasak, Sachové Umenie 1974

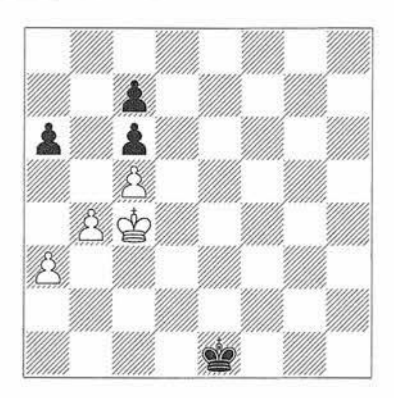
1 ♔c4! (6 puntos)

1 ♔a4? permite acercarse al rey negro: 1 ... ♔d2 2 ♔a5 (si 2 b5 ♔c3! y el blanco debe ir pensando en hacer tablas; la forma más sencilla sería 3 b6! axb6 4 cxb6 cxb6 ahogado) 2 ... ♔c3 3 ♔a6 ♔b3 4 ♔b7 ♔xa3 5 ♔xc7 ♔xb4 6 ♔xc6 a5 y las negras logran el empate.

1 ... a6

Si ahora 1 ... ♚d2 el blanco ganaría con 2 b5 cxb5+ (o 2 ... ♔e3 3 bxc6 ♔e4 4 ♔b5 ♔d5 5 a4 y el negro está en zugzwang) 3 ♔xb5 ♔c3 4 a4 (también gana 4 c6) 4 ... a5 (o 4 ... ♔d4 5 a5 ♔d5 6 ♔a6 ♔xc5 7 ♔xa7 y las blancas ganan) 5 ♔xa5 (de nuevo gana también 5 c6) 5 ... ♔c4 6 c6! ♔c5 7 ♔a6 ♚xc6 8 a5 y ganan (3 puntos).

Ahora que el negro ha debilitado su flanco de dama con su último movimiento, las blancas cambian de estrategia y atacan por la columna "a".



2 ♔b3!! (4 puntos)

El negro llegaría a tiempo en caso de 2 ♔d4 ♔d2 3 ♔e5 ♔c3 4 ♔e6 ♔b3 5 ♔d7 ♔xa3 6 ♔xc7 ♔xb4 7 ♔xc6 a5 y tablas.

2 ... ♔d2 3 ♔a4 ♔c3 4 ♔a5 ♔b2!

Un interesante intento de defensa. Tras 4 ...♔b3 5 a4 ♔a3 (5 ...♔c4 6 ♔xa6 ♔xb4 7 a5 ♔a4 8 ♔b7 ♔xa5 9 ♔xc7 ♔b5 10 ♔d6 y de nuevo ganan las blancas) 6 b5! axb5 7 axb5 cxb5 8 ♔xb5 ♔b3 9 c6! el blanco ganaría igual que en la línea principal.

5 ♔xa6! (4 puntos)

La única jugada que gana. Se trata de utilizar el método de la *comparación* para ver dónde debe estar el rey negro. En cambio, si 5 a4? ♔b3! y las blancas estarían en zugzwang. La clave está en que si 6 b5 axb5 7 axb5 cxb5 8 ♔xb5 ♔c3! el negro ya no pierde, y tras 9 c6 ♔d4 el blanco ha de andar con cuidado, ya que si 10 ♔a6?? ♔c5! 11 ♔b7 ♔d6 ganan negras.

5 ... ♔xa3 6 b5 cxb5 7 ♔xb5 ♔b3 8 c6! (3 puntos)

Ahora el negro no puede llegar a d6 y las blancas ganan fácilmente:

8 ... ♔c3 9 ♔a6 ♔d4 10 ♔b7 etc.

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 64

J.Aagaard, Original 2004

Esta es una pequeña composición mía basada en dos estudios incorrectos (cuya autoría no desvelaré). Su resolución no debería suponer un problema. Lo importante aquí es la visualización y encontrar la sexta jugada blanca.

1 e6! (2 puntos)

La única jugada. Si 1 ♔b2? ♔f7 las negras ganan; por ejemplo, 2 ♔a3 ♔e6 3 ♔b2 ♔d5 4 ♔a3 ♔c5 5 g6 ♚b5 6 ♔b2 ♔b4 7 e6 a3+ 8 ♔b1 ♔c3 9 e7 a2+ 10 ♔a1 ♔c2 11 e8♕ b2+ 12 ♔xa2 b1♕+ 13 ♔a3 ♕b3 mate.

1 ... b2!

Forzado. Las negras no pueden limitarse a dejar al blanco coronar, así que buscan un ahogado.

2 ♔xb2 a3+ 3 ♔a2! (4 puntos)

Pero no 3 ♔xa3? ♔h5 4 e7 g6 y ahogado en la próxima jugada.

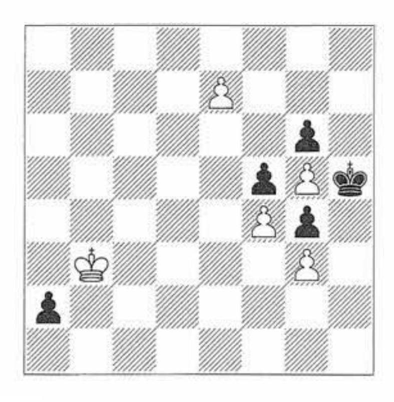
3 ... ♔h5!

El negro debe seguir defendiéndose.

4 e7 g6 5 ♔b3! (4 puntos)

De nuevo cualquier otra jugada llevaría al ahogado.

5 ... a2



6 e8♘! (5 puntos)

Única para ganar. Tras 6 e8♕ a1♕ el blanco no tendría ningún jaque ganador, y el negro podría seguir por ejemplo con 7 ... ♕a2+! para hacer tablas de inmediato.

6 ... a1♕ 7 ♘f6+ ♕xf6 8 gxf6 ♔h6 9 ♔c4

Ahora el negro no puede parar el peón "f". Las blancas ganan:

9 ... ♔h7 10 ♔d5 ♔g8 11 ♔e6 ♔f8 12 f7 g5

O 12 ... ♔g7 13 ♔e7.

13 fxg5 f4 14 ♔f6 f3 15 g6 f2 16 g7 mate.

Máxima puntuación: 15 puntos.

Ejercicio 65

N.Grigoriev, Shakmatnoe Tvorchestvo Grigorieva 1954

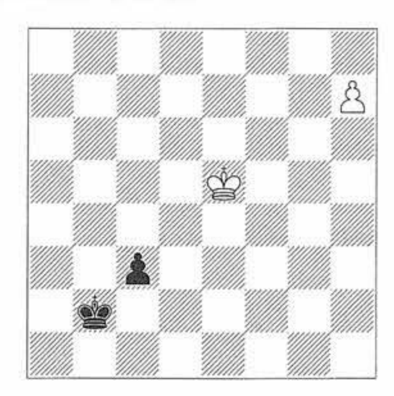
Esta sencilla posición solamente se gana mediante una sutilísima maniobra. Incluso tras haber descubierto esa maniobra, el blanco debe encontrar la forma correcta de ejecutarla.

1 **♔e4!** (6 puntos)

Para responder a 1 ... c5 con 2 ♔d5!.

La carrera de peones no sirve: 1 h4? c5 2 h5 c4 3 h6 c3 4 h7 c2 5 h8♕+ ♔b1 y tablas teóricas.

1 ♔e5? parece similar a la textual, pero en este caso el rey negro consigue llegar al flanco de rey gracias al truco de Reti: 1 ... ♔c3!! 2 ♔d5 c6+ 3 ♔xc6 ♔d4 4 ♔d6 ♔e4 y el blanco no puede ganar, o 2 h4 c5 3 h5 c4 4 h6 ♔b2 5 h7 c3



6 h8♕, y debido a la desafortunada posición del rey blanco en la gran diagonal, las negras alcanzan una posición de tablas teóricas con 6 ... c2 7 ♔d5+ ♔b1.

1 ... ♔b3

a) 1 ... ♔c3 perdería ahora por 2 h4! c5 3 h5! c4 4 h6 ♔b2 (si 4 ... ♔b3 5 h7 c3 6 h8♕ c2 7 ♕a1 y ganan, o 4 ... ♔d2 5 h7 c3 6 h8♕ c2 7 ♕b2 ♔d1 8 ♔d3 y el mate está cerca, 8 ... c1♕ 9 ♕e2 mate es el ejemplo más evidente) 5 h7 c3 6 h8♕ y ahora el peón negro está clavado.

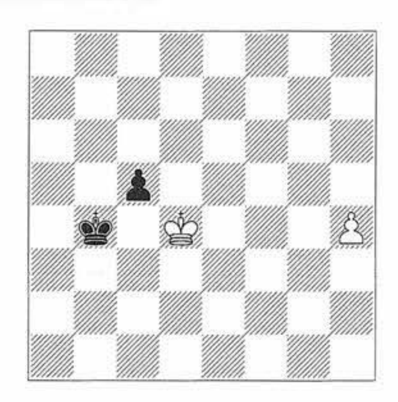
b) 1 ... c5 2 ♔d5 ♔c3 3 ♔xc5! (pero no 3 h4? c4 y el negro empata) 3 ... ♔d3 4 ♔d5! (el rey blanco corta el paso al negro) 4 ... ♔e3 5 ♔e5 ♔f3 6 ♔f5 y las blancas ganan (5 puntos).

2 ♔d4!! (5 puntos)

La única jugada que gana. Si 2 ♔d5? el negro empata mediante 2 ... ♔b4! 3 h4 (o 3

♔c6 ♔c4 y tablas) 3 ...c5 y llega a tiempo.

2 ... ♔b4 3 h4 c5+



4 ♔e3!! (8 puntos)

Esta jugada permite al blanco ganar un tiempo. En cambio, si 4 ♔d3? ♔b3 5 ♔d2 ♔b2 y las blancas no pueden ganar.

4 ... ♔b3 5 h5 c4 6 h6 c3 7 h7 c2 8 ♔d2!

Forzando al negro a ponerse a tiro de jaque para no perder el peón.

8 ... ♔b2 9 h8♕+ 1-0

Máxima puntuación: 24 puntos.

Ejercicio 66

N.Grigoriev, Primera publicación desconocida, 1933

Este es uno de mis estudios favoritos de todos los tiempos. Me encanta la simplicidad de los finales de peones y el sentimiento de *dominación* en general.

1 ♔a6! (5 puntos)

Los dos temas de este final son la *dominación* y la oposición. El blanco quiere capturar el peón "f" cuando el negro tenga la oposición. Esto se consigue dominando al rey negro. Sería un error 1 b6? ♔b7! y el negro hace tablas de inmediato.

1 ... ♔b8 2 g3! (5 puntos)

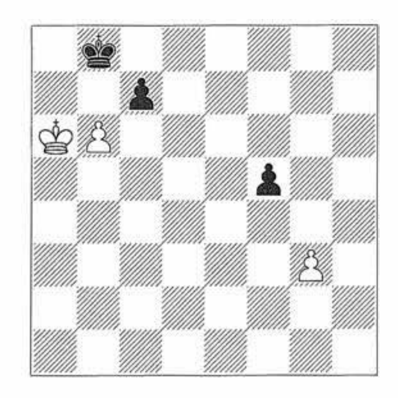
Esta jugada es necesaria. Si 2 b6? el negro empata mediante 2 ... ♔c8!! (2 puntos) 3 b7+ ♔b8 4 g3 c5 5 ♔b5 ♔xb7 6 ♔xc5 ♔c7 7 ♔d5 f4! 8 gxf4 ♔d7 y las negras tienen la oposición.

2 ... ♔a8!

2 ...♔c8 pierde por 3 ♔a7 ♔d8 4 ♔b8 ♔d7 5 ♔b7 ♔d8 (o 5 ...♔d6 6 ♔c8!) 6 ♔c6 ♔c8 7 ♔d5 ♔b7 8 ♔e5 ♔b6 9 ♔xf5 ♔xb5 10 g4 c5 11 g5 c4 12 ♔e4! (pero no 12 ♔f4? c3 13 ♔e3 ♔b4 14 g6 ♔a3!) 12 ...♔b4 13 g6 c3 14 ♔d3 ♔b3 15 g7 c2 16 g8♕+ etc.

3 b6! (3 puntos) **3 ... ♔b8!**

3 ...cxb6 pierde sin mucha historia.



4 ♔b5!! (5 puntos)

Una jugada extraordinaria para perder tiempo. En cambio, 4 b7? c5 5 ♔b5 ♔xb7 6 ♔xc5 ♔c7 7 ♔d5 f4! sería otra vez tablas.

4 ... ♔b7 5 bxc7! (3 puntos) **5 ... ♔xc7 6 ♔c5 ♔d8!**

El negro intenta coger la oposición, pero...

7 ♔d6!! (2 puntos)

... el blanco no lo permitirá. Sería malo 7 ♔d4? f4 8 gxf4 ♔e8 9 ♔e4 ♔f8! y el blanco no puede mantener la oposición a distancia. Ahora es muy fácil ganar.

7 ... ♔e8 8 ♔e5 f4 9 ♔xf4 ♔f7 10 ♔g5 ♔g7 11 g4 ♔f7 12 ♔h6 etc.

Máxima puntuación: 25 puntos.

Soluciones a los estudios

(Puntuación máxima para este apartado: 500 puntos)

Todos los estudios, excepto uno, se pueden encontrar en la magnífica *Study Database 2000*, editada por Harold van der Heijden, que se puede adquirir en ChessBase. El ejercicio 68 ha sido extraído de *Tactical Endgames*, de John Nunn.

Ejercicio 67

G.Lolli, Osservazioni Teorico-Practiche sopra il Giuoco degli Scacchi 1792

1 ♖xe5! (2 puntos)

Pero no 1 d7?? ♖d5 2 ♖d1 ♔xd7 y el negro gana cómodamente.

1 ... d2 2 ♖d5!! (6 puntos)

Sin esta jugada las blancas perderían.

2 ... ♔xd5 3 d7 d1♕

3 ... ♔d4 4 d8♕+ ♔c3 tampoco sirve. Solamente se pueden hacer tablas en ciertas posiciones con los peones de torre o alfil.

4 d8♕+ 1-0

Máxima puntuación: 9 puntos.

Ejercicio 68

Vesely-Antos, URSS 1968

La clave de este ejercicio consiste en que el caballo blanco tendrá que ir al flanco de dama para detener el peón. Para ganar la partida el blanco debe primero obligar al rey negro a salir del rincón. Sólo hay una manera de lograrlo:

1 ♔f7! (6 puntos) **1 ... a4**

Única. Probablemente después de 1 ... ♔h7 gane cualquier jugada legal. Lo más simple sería 2 ♞e6 a4 3 ♞xg7 a3 4 ♘f5 a2 5 g6+ ♔h8 6 g7+ ♔h7 7 g8♕ mate.

2 ♘g6+! (4 puntos) **2 ... ♔h7 3 ♘e5 a3 4 g6+ ♔h6**

Si 4 ... ♔h8 5 ♔f8! a2 6 ♘f7 mate.

5 ♘g4+ ♔g5 6 ♘e3 y las blancas ganan (3 puntos).

Máxima puntuación: 13 puntos.

Ejercicio 69

V.Platov & P.Bobrov, Shakmatno Obozrenji 1909

1 ♔b2

Esta jugada, que plantea la amenaza 2 ♘c5 mate (4 puntos), es el único intento serio en esta posición.

1 ... c5

Si 1 ... ♕f8 2 ♘xc7 b3 3 cxb3+ ♔b4 4 ♘a6 mate.

2 ♗xe6! (2 puntos) **2 ... ♕xa6**

O 2 ... ♕c6 3 ♗d7! y las blancas ganan, pero no 3 ♘xc5+??, ya que el negro escapa mediante 3 ... ♔b5 4 ♗d7 ♔xc5 y gana.

3 ♗d7+ ♕b5 4 e6! (3 puntos) **1-0**

El negro no puede alcanzar al peón pasado.

Máxima puntuación: 9 puntos.

Ejercicio 70

P.Stamma, *Essai sur le Jeu des Echecs* 1792

1 ♖e1+ ♖b1 2 ♖c1!! (6 puntos)

Para resolver el ejercicio es necesario encontrar esta jugada. Ahora el negro está en zugzwang.

2 ... ♖xc1+

2 ... h5 3 gxh5 es una trasposición.

3 ♔xc1

La posición se parece ahora a la del Ejercicio 59.

3 ... h5 4 gxh5 g4 5 h6 g3 6 h7 g2 7 h8♕ mate (2 puntos).

Máxima puntuación: 8 puntos.

Ejercicio 71

P.Stamma, Essai sur le Jeu des Echecs 1792

1 c8♕+! (4 puntos)

Las blancas sólo pueden ganar de esta manera (por supuesto, 1 c8♖+! es igual de buena).

Este ejercicio trata sobre la percepción de las oportunidades del adversario. Así, 1 ♖b8? perdería brillantemente por 1 ...♖c8!! 2 ♖xc8 a2 y las negras ganan (4 puntos).

1 ... ♖xc8 2 ♖c7+ 1-0

El resto es un paseo para el blanco.

Máxima puntuación: 8 puntos.

Ejercicio 72

A.Troitzky, Eskilstuna Kuriren 1917

1 gxh5 (2 puntos)

La jugada natural de la posición, y a la vez la que más nos apetece hacer.

1 ... ♔f5

Si 1 ...♗d2 2 ♗g7 ♔f5 3 ♘d4+! gana el alfil, bien a cambio del peón o bien mediante un doble de caballo en f3.

2 ♘d4+ (2 puntos) **2 ... ♔g5**

Si 2 ...♔f6 3 ♘c6+.

3 ♔b5!! (7 puntos)

¡El alfil negro está atrapado! Esta es la clave del estudio.

3 ... ♗d8

No cambiaría nada 3 ...♗c7 4 ♘e6+, o 3 ... ♗d2 (o 3 ...♗e1) 4 ♘f3+.

4 ♘e6+ (1 punto) **1-0**

Máxima puntuación: 12 puntos.

Ejercicio 73

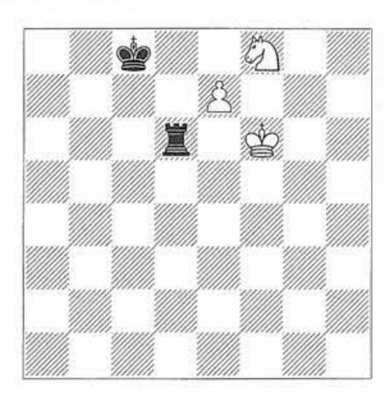
M.Palmer, Iowa News 1917

Evidentemente las blancas quieren coronar su peón sin permitir al negro entregar a cambio su torre. Esto se consigue por medio de un bello zugzwang mutuo.

1 e7! (5 puntos) **1 ... ♖d6+!**

Era necesario prever este jaque para resolver este ejercicio, pero tal vez no lo fuera para jugar 1 e7 en una partida real. Este es el problema de resolver ejercicios de un libro en lugar de trabajar con un entrenador o un programa informático interactivo.

Otras respuestas pierden sin más: 1 ... ♖e4 2 ♘e6 ♔d7 3 ♘c5+ y las blancas ganan, o 1 ... ♖d8 2 ♔f7! y el negro está en zugzwang (3 puntos).



2 ♔g7!! (8 puntos)

Esta triangulación es única para ganar. Si 2 ♔f7 ♖d8! el blanco está en zugzwang y no puede impedir que en su siguiente movimiento las negras hagan ...♖e8 o ...♖d7, asegurando el empate en ambos casos.

2 ... ♖d8 3 ♔f7!

El negro está ahora en zugzwang.

3 ... ♔c7 4 ♘e6+ y las blancas ganan.

Máxima puntuación: 16 puntos.

Ejercicio 74

E.Pogosiants, Shakhmaty v SSSR 1964

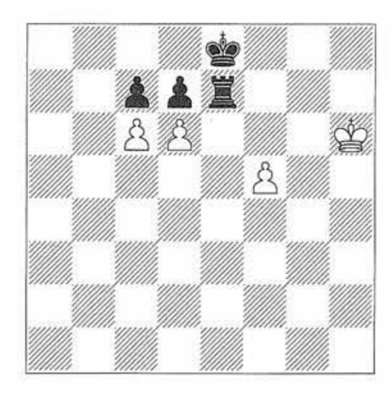
1 ♕e5+! (2 puntos)

No 1 ♔xg7? ♕e7+ 2 ♔g6 ♕f7+ y el negro hace tablas.

1 ... ♕e7 2 ♕xe7+! (4 puntos)

Solamente este cambio tan sorprendente sirve para ganar. En cambio, si 2 ♕xg7? ♕h4+ 3 ♔g6 ♕g4+ 4 ♔f6 ♕d4+ con jaque perpetuo, y si 2 cxd7+ ♔d8!! 3 ♕xg7 ♕h4+ 4 ♔g6 ♕g4+ y las negras tienen de nuevo jaque perpetuo o capturan el peón "f" y pueden pasar tranquilamente a un igualado final de peones.

2 ... ♖xe7 3 d6!! (6 puntos)



Una jugada mágica para explotar la desafortunada situación de las piezas negras. De eso van todos los estudios; de eso y de táctica...

3 ... ♖f7!? (6 puntos)

¿Habíais visto este recurso defensivo? Deberíais... Si no fue así, en lugar de perder en una posición que aparentemente es tablas habéis ganado por puro azar. Si 3 ... cxd6 4 c7 gana cómodamente, y si 3 ... dxc6 4 dxe7 ♔f7!? 5 e8♕+ ♔xe8 6 ♔g7 y las blancas ganan.

4 dxc7 ♖f6+ 5 ♔g7 ♖xc6 6 f6 y uno de los peones blancos se convertirá en dama.

Máxima puntuación: 18 puntos.

Ejercicio 75

E.Antohi, Revista de Romana de Sah 1954

(a partir de la jugada 4 de un estudio que contenía un pequeño error al principio)

1 g8♘+! (3 puntos)

Única promoción que evita 1 ... ♖h4 mate.

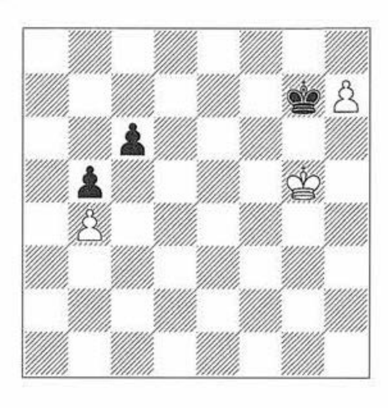
1 ... ♔f7

Si 1 ... ♔f5? 2 ♔h5 ♖e1 3 ♘h6+ y ganan.

2 ♘f6! (4 puntos) **2 ... ♖h4+**

2 ... ♔xf6? 3 h8♕+ ganando.

3 ♘h5 ♖xh5+ 4 **♔xh5 ♔g7 5 ♔g5!** (6 puntos)



El rey blanco "empuja con el hombro" al monarca rival y elude las tablas de libro que se producirían tras 5 h8♕+? ♔xh8 6 ♔g6 ♔g8 7 ♔f6 ♔f8 8 ♔e6 ♔e8 9 ♔d6 ♔d8 10 ♔xc6 ♔c8 11 ♔xb5 ♔b7.

5 ... ♔xh7

Contra 5 ... c5 la idea del compositor era 6 h8♕+; más simple, aunque menos vistosa, es 6 bxc5 b4 7 c6 b3 8 c7 b2 9 c8♕ b1♕ 10 h8♕+ ♚f7 11 ♕ce8 mate. Las blancas coronan antes, así que no necesitan dar el jaque.

6 ♔f6! (2 puntos) **6 ... ♔h6**

Si 6 ... c5 7 bxc5 b4 8 c6 b3 9 c7 b2 10 c8♕ b1♕ el blanco da mate, por ejemplo con 11 ♕d7+ ♔h6 12 ♕h3.

7 ♔e5! (5 puntos) y ganan. El blanco aún tenía una última oportunidad de equivocarse: 7 ♔e6?? c5! y tablas.

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 76

H.Rinck, 150 Fins de Partie 1909

En esta posición el ordenador es capaz de encontrar las mejores jugadas para el blanco, pero sin embargo no ve que sirven para empatar. Esto se debe a que no puede manejar conceptos como el alfil "malo" con el peón de torre. El blanco logra hacer tablas especulando con un ahogado.

1 ♖d2!! (8 puntos)

Amenazando un jaque descubierto con ♔f2 o ♔e2.

1 ... ♕a8! (2 puntos)

La respuesta a la amenaza es un ataque sobre la torre del rincón. Pero las blancas estaban preparadas contra eso.

2 ♔f2+! ♕xh1 3 ♖d1+! (10 puntos) **3 ... ♔b2**

3 ... ♕xd1 sería ahogado.

4 ♖xh1 h2 5 ♔g2 y el blanco entregará su torre por el peón dama para llegar a una posición teórica de tablas.

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 77

V.Platov & M.Platov, Belgorodskaja Pravda 1911

Las blancas tienen un serio problema: no se puede detener el peón negro y al mismo tiempo su peón de rey está frenado por el alfil rival. Así pues, para salvarse las blancas necesitan preparar una espectacular posición de ahogado.

1 ♘g3 (5 puntos)

Esto no debería ser muy difícil de encontrar: el resto de *candidatas* no tienen sentido.

1 ... ♗xg3 2 e7! ♗d6+ 3 ♔a4!!

Una extraordinaria jugada que garantiza el empate.

3 ... ♗xe7 4 ♗c4! h1♕ 5 ♗d5+! ♕xd5 (15 puntos) ½-½

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 78

J.Moravec, 10° prize La Stratigie 1912

1 ♔h7! (10 puntos)

El blanco debe ignorar el peón "g" ya que si 1 ♔xg7? h4 no se puede evitar que el peón "h" corone. Aparentemente 1 ♔h7 no cambia mucho las cosas, pero existe un recurso oculto.

1 ... h4

Las negras no se pueden salvar mediante 1 ... g5 2 ♔g6 g4 3 ♔g5! g3 4 ♔h4 (4 ♚f4 también ganaría) 4 ... g2 5 ♔h3 ♔h1 6 ♖xg2, porque no hay ahogado.

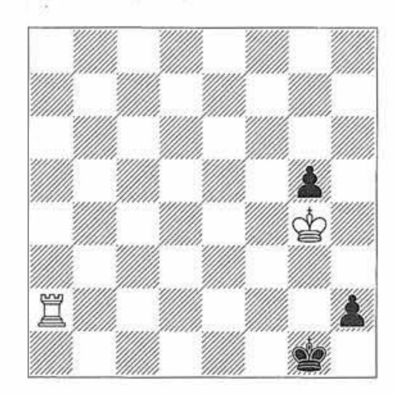
2 ♔g6 h3 3 ♔g5 h2 4 ♔g4

La importancia de 1 ♔h7 se observa tras 4 ... h1♕?! 5 ♚g3! (5 puntos) y la amenaza 6 ♖a1+ es decisiva. Si el blanco hubiese jugado 1 ♔xg7?, 5 ♚g3? fallaría por 5 ... ♕h8! cubriendo la casilla a1, pero ahora el peón de g7 bloquea la gran diagonal.

La única tentativa de defensa que queda es:

4 ... g5!

4 ... h1♘ 5 ♔f3! (2 puntos) no ofrece esperanzas al negro. Un posible desenlace sería 5 ... g5 6 ♖d2 g4+ 7 ♔xg4 ♘f2+ 8 ♔f3 ♘h3 9 ♔g3 y las negras pierden el caballo.



5 ♔g3 h1♘+ 6 ♔f3 g4+ 7 ♔xg4 ♘f2+ 8 ♔f3! (10 puntos)

La posición es ganadora para el blanco. Lo que hay que recorder aquí es que el caballo no puede sobrevivir solo. Si el blanco logra obligar al caballo a alejarse del rey negro, terminará por capturarlo. El siguiente análisis sirve para corroborar esta afirmación.

8 ... ♘d3 9 ♖a4

No es la única jugada que gana, pero probablemente la más rápida.

9 ... ♔h2

Si 9 ... ♘e5+ 10 ♔g3 ♔f1 11 ♖f4+ gana, y si 9 ... ♘c5 10 ♖c4 ♘b3 11 ♔e2 ♘a5 12 ♖c7 ♔h2 13 ♔d2 ♘b3+ 14 ♔c3 ♞c1 15 ♖e7 ♔g3 16 ♖e1 ♘a2+ 17 ♔c4 y las blancas ganan.

10 ♖e4 ♔g1

10 ... ♘c5 11 ♖e5 ♘d3 12 ♖d5 ♘b4 13 ♖d2+ ♔h3 (o 13 ... ♔g1 14 ♖g2+ ♔f1 15 ♖b2) 14 ♖d6 ♔h2 15 ♔e3 y el caballo negro está acorralado.

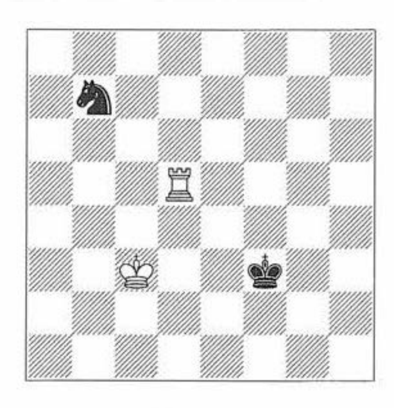
11 ♖d4 ♘c5 12 ♖d5

Da igual dónde vaya el caballo negro: está atrapado.

12 ... ♘b7

12 ... ♘e6 13 ♔g3! ♔f1 14 ♖f5+ ♔g1 15 ♖e5 ganando.

13 ♔e3 ♔g2 14 ♔d3 ♔f3 15 ♔c3!



La formá más rápida de ganar el caballo. La amenaza es 16 ♔b4.

15 ... ♔e4 16 ♔c4

Zugzwang.

16 ... ♔f4 17 ♔b4! ♔e4 18 ♖d7 y gana.

Máxima puntuación: 27 puntos.

Ejercicio 79

G.Ling, Deutsche Schachzeitung 1912

Una hermosa maniobra de ahogado permite al blanco hacer tablas.

1 ♗xf7+! (10 puntos) **1 ... ♗xf7**

Si no el negro no puede ganar.

2 ♘f4+ ♔h6

2 ... ♔g7 3 ♖g3 es una trasposición.

3 ♖h3+ ♔g7 4 ♖g3! ♕xg3

En esta posición las negras no podrían ganar con alfil y peón contra caballo, así que para qué intentarlo.

5 ♘h5+! (10 puntos) **5 ... ♗xh5** ahogado.

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 80

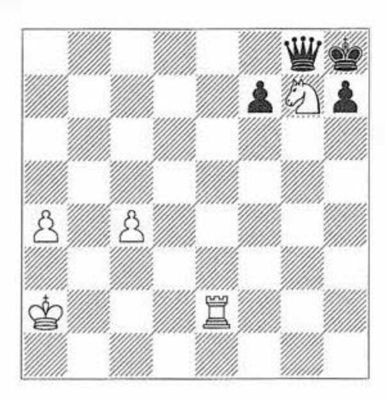
D.Przepiorka, Szachista Polski 1920

El blanco gana la dama, pero hay que ver el truco del negro.

1 ♖e2 (5 puntos) **1 ... ♕g8**

Es fácil comprobar que esto es único. Si 1 ... h6 2 ♖e8+ ♔h7 3 ♘f6+ ♔g6 4 ♖g8+ ganando (3 puntos).

2 ♘g7!! (12 puntos)



Este extraordinario movimiento es el único que gana. 2 ♘f6 parece convincente: 2 ... ♕f8 3 ♖e8 o 2 ... ♕g6 3 ♖e8+ ♔g7 4

♖g8+ ♔xf6 5 ♖xg6+ hxg6 6 a5 ganando. Pero hay una trampa: 2 ... ♕g1! 3 ♖e8+? ♔g7 4 ♖g8+ ♔h6!! 5 ♖xg1 ahogado (5 puntos). 3 ♘h5! ♕g8 4 ♘g7! aún ganaría, por supuesto, pero para darse cuenta de eso es necesario haber visto la trampa.

2 ... h5

Si 2 ... ♕xg7 3 ♖e8+ ♕g8 (o 2 ... ♔xg7 3 ♖g2+ ♔f8) 4 ♖xg8+ ♔xg8 5 a5 y ganan.

3 ♖e8 ♔xg7 4 ♖xg8+ ♔xg8 5 a5 y las blancas ganan por un tiempo (5 puntos).

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 81

L.Kubbel, Listok Shakhmatnogo Kruzhka Petrogubkomunni 1921

Aquí la posición de torre contra peón sería tablas. Igual resultado se daría con dama contra torre y alfil. Así, el negro descarta estas dos opciones y el blanco consigue maniobrar para llegar al rincón.

1 ♗e5! (5 puntos) **1 ... ♖b4+ 2 ♔d5 ♖b5+ 3 ♔c6!!** (10 puntos)

La única forma de lograr el objetivo es entregar el alfil. Por supuesto, esto debía estar previsto.

3 ... ♖xe5 4 d7 ♖e6+ 5 ♔b7 ♖d6! 6 ♔c8! (10 puntos)

Amenazando coronar el peón.

6 ... ♖c6+ 7 ♔b7 ♖c7+ 8 ♔a8! ♖xd7 ahogado (5 puntos).

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 82

A.Selesniev, Tidskrift för Schack 1921

1 cxb5! (3 puntos) **1 ... ♔b6!**

Con cualquier otra jugada el final de torres está perdido.

2 bxa6! (7 puntos)

Un truco habitual en los finales de torre. El negro no puede alcanzar el peón.

2 ... ♔xa5 3 a7 ♖h5+ 4 ♔g7! (2 puntos)

No 4 ♔g6? ♖h8 y tablas.

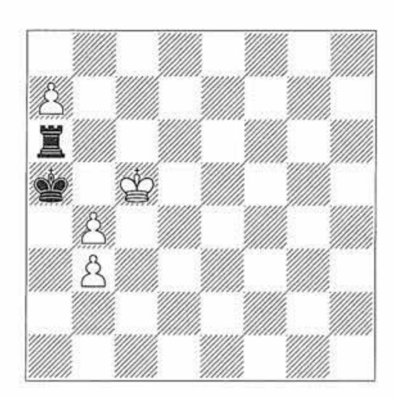
4 ... ♖g5+ 5 ♔f7 ♖f5+ 6 ♔e7 ♖xe5+ 7 ♔d7 ♖d5+ 8 ♔c7 ♖c5+ 9 ♔b7 ♖b5+ 10 ♔c6! (8 puntos)

El rey se coloca por fin en la sexta fila ahora que la torre no puede ir a la primera.

10 ... ♖b6+ 11 ♔c5! ♖a6

11 ... ♖b5+ 12 ♔c4 y el peón corona.

12 axb4 mate (10 puntos).



Un bellísimo remate.

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 83

V.Kitsigin, Magyar Sakkelet 1978

Las blancas se imponen gracias a una her-

mosa maniobra de torre con sacrificio.

1 f5! (5 puntos) **1 ... gxf5**

1 ... b2?! 2 fxg6 b1♕ 3 g7+ ♔h7 4 g8♕ mate.

2 ♖d6 ♔h7

Parece que las blancas no han conseguido mucho, pero ahora ganan con una extraordinaria jugada.

3 ♖b6!! (15 puntos) **3 ... axb6**

Ignorar la amenaza 4 ♖b7+ tampoco ayuda al negro: 3 ... f4 4 ♖b7+ ♔g6 5 ♖xa7 b2 (5 ...f3 6 ♖g7+) 6 ♖b7 a3 7 a7 a2 8 a8♕ b1♕ 9 ♖g7+ ♔f6 10 ♕c6+ con ataque de mate.

4 a7 b2 5 a8♕ b1♕

O 5 ...♔g6 6 ♕g2+ y 7 ♕xb2 ganando.

6 ♕a7+ ♔g6 7 ♕g7 mate

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 84

G.Kasparian, 1er premio Shakhmaty V SSSR 1939

1 ♗g5! (5 puntos)

Con esta jugada el peón corona de modo forzado.

En cambio si 1 f7 ♖f6 las negras logran empatar. O 1 ♖f5? ♖g1+ 2 ♔c2 b3+ 3 ♔c3 b2 4 f7 ♖c1+ 5 ♔d4 ♖c8 y son las blancas las que tienen que luchar por las tablas.

1... b3!

Contra 1 ... ♖g8 no serviría 2 f7? ♖c8+ 3 ♔d2 ♖f8 4 ♖d7 b3 y el negro consigue tablas, sino 2 ♖d2+!! (5 puntos) 2 ... ♔b3 (ahora el rey negro está peor situado) 3 f7 ♖f8 (o 3 ... ♖c8+ 4 ♔b1 a3 5 ♖d3+ y 6 ♖d8) 4 ♖f2 a3 5 ♔b1 y las blancas ganan.

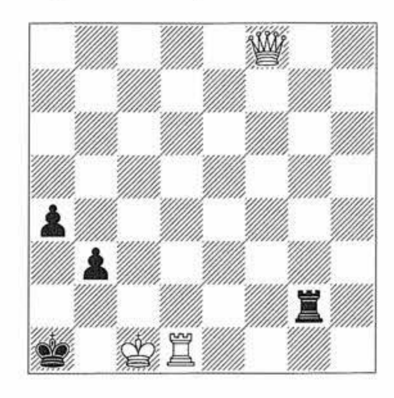
2 ♖d2+ ♔a1 3 f7! (5 puntos)

La única forma de ganar. 3 ♗e3? permitiría al negro hacer tablas con 3 ... a3 o 3 ... b2+!? 4 ♖xb2 ♖xf6 5 ♗d4 ♖f1+ 6 ♔c2 a3!! 7 ♖b1+ ♔a2 8 ♖xf1 ahogado.

3 ... ♖xg5

3 ... a3 pierde por 4 ♖d1!! (5 puntos) y el negro no puede salvar el juego de ninguna manera, por ejemplo 4 ... ♖d6 5 f8♕ b2+ 6 ♔c2+ ♖xd1 7 ♕xa3 mate.

4 f8♕ ♖g1+ 5 ♖d1 ♖g2!



Este asombroso contrajuego debería estar previsto. Ahora el blanco sólo tiene un camino para ganar.

6 ♕a3+ ♖a2 7 ♖d2! (10 puntos)

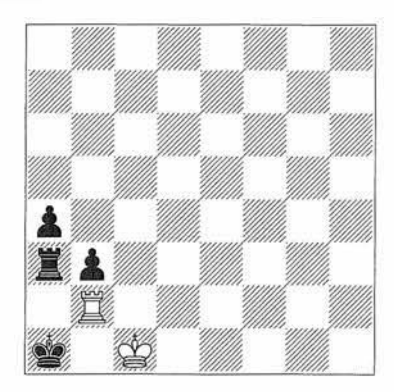
La única forma de ganar. 7 ♕c5 no consigue nada tras 7 ... ♖h2! (pero no 7 ... ♖g2? 8 ♖d2! o 7 ... b2+? 8 ♔d2+ b1♕+ 9 ♔e1! y las blancas ganan).

7 ... ♖xa3

O 7 ... b2+ 8 ♕xb2+ y las blancas ganan tras 8 ... ♖xb2 9 ♖xb2 a3 10 ♖b1+! ♔a2 11 ♖b8 ♔a1 12 ♔c2 a2 13 ♔b3! ♔b1 14 ♖h8

a1♘+ 15 ♔c3!.

8 ♖b2!



Una bella posición de zugzwang.

8 ... ♖a2 9 ♖b1 mate

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 85

A.Herbstmann, Achalgazdra Kommunisti 1954

En este ejercicio lo importante es ser consciente de las contrachances que tiene el adversario.

1 ♔b2!! (10 puntos)

Única jugada que gana. Si 1 ♔xa2? f5!! y el blanco no puede evitar el perpetuo. La torre negra jaqueará incansablemente al rey en la quinta fila (2 f8♕ ♖a5+ etc) o en la columna "e" (2 ♖a7 ♖e5! 3 f8♕ ♖e2+ etc).

1 ... a1♕+

Si 1 ... ♜b5+ 2 ♔a1! y ya no hay perpetuo, y si 1 ... ♖a5 2 ♔a1 ♖a8 3 ♖e7 y el negro no puede impedir que uno de los dos peones corone.

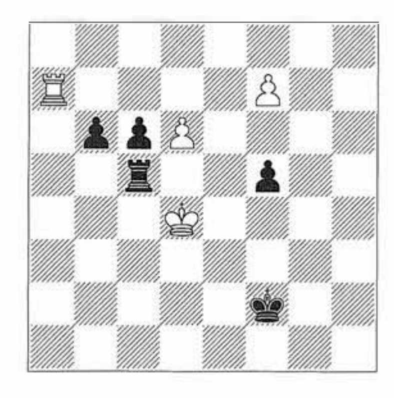
2 ♔xa1 ♖a5+

Si ahora 2 ... f5, 3 ♖a7 ♖e5 4 ♖a2+! y las blancas ganan.

3 ♔b2 ♖b5+

La alternativa era 3 ... f5 4 ♖a7!! ♖xa7 5 f8♕ ♖a5 6 d7 ♖b5+ 7 ♔c3 ♖c5+ 8 ♕xc5+ y ganan (2 puntos).

4 ♔c3 ♖c5+ 5 ♔d4 f5 6 ♖a7! (5 puntos)



De nuevo la única jugada que gana.

6 ... ♖d5+ 7 ♔c3 ♖c5+ 8 ♔b2 ♖b5+ 9 ♔a1 ♖e5 10 ♖a2+! (6 puntos) **1-0**

Eliminando la posibilidad de jaque perpetuo.

Máxima puntuación: 28 puntos.

Ejercicio 86

H.Rinck, Mecklenburgisches Neues Wochenblatt 1911

1 ♘f7+ (2 puntos)

Está claro que esta es la única jugada. Si 1 c4+? ♔e4! y si 1 ♘c6+ ♔e4; en ambos casos las negras ganan inmediatamente.

1 ... ♔d5

Si 1 ... ♔f4 2 ♗c1+ ♔f3 3 ♘g5+ ♔g4 (1 ... ♔e4 2 ♘g5+ ♔f4 3 ♗c1+ ♔g4 traspone) 4

♗e3 f4 5 ♗g1 ♔xg5 6 ♔c4 ♔f5 7 ♔d3 y las blancas ganan.

2 c4+ ♔c5! (3 puntos)

El mejor intento. Si el rey va a una casilla blanca el caballo blanco da jaque y logra llegar a tiempo de controlar g1.

3 ♘g5 g1♕ 4 ♗d4+!! (10 puntos) **1-0**

Sin este golpe el blanco estaría perdido. Ahora gana: 4 ... ♕xd4 5 ♘e6+ o 4 ... ♔xd4 5 ♘f3+ etc.

Máxima puntuación: 15 puntos.

Ejercicio 87

E.Barca, Tidskrift för Schack 1916

1 ♔e2!! (10 puntos)

El blanco debe apartarse de los jaques.

a) 1 d7? ♗c7 2 c6? ♗xa5+ ganando.

b) 1 c6? ♗xd6 2 cxb7 h4 3 a6 ♗b8 4 d5 h3 5 d6 h2 y las negras ganan.

c) 1 d5? h4 2 d7 ♗c7 3 a6 h3! 4 a7 h2 5 a8♕ h1♕+ 6 ♔d2 (6 ♚e2 ♕h5+) 6 ... ♗f4+ 7 ♔c2 ♕c1+ 8 ♔d3 ♕e3+ 9 ♔c4 ♕e2+ 10 ♔b3 ♕b5+ ganando.

d) 1 a6? bxa6 2 d5 h4 3 d7 ♗c7 4 d6 ♗a5+ 5 ♔e2 h3 6 c6 h2 7 c7 h1♕ 8 d8♕ es más complicado, pero está claro que el blanco no va a ganar.

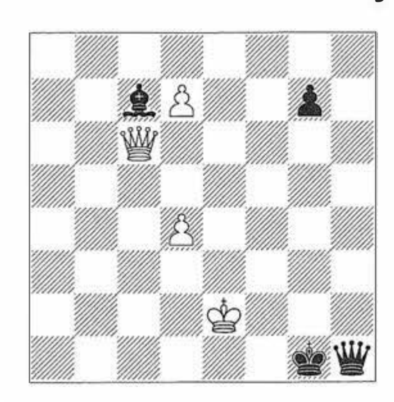
1 ... h4

Como ésta es la jugada más útil que tiene el negro, el blanco ha logrado incrementar sus chances en el flanco de dama y ahora puede avanzar con más rapidez.

2 d7 ♗c7 3 c6! (5 puntos) **3 ... bxc6**

Si 3 ... h3 4 cxb7 h2 5 b8♕ ♗xb8 6 d8♕ h1♕ 7 ♕d5+ ♔g1 8 ♕xh1+ ♔xh1 9 d5 y el alfil no puede parar a los dos peones; si 3 ... b5 4 a6 h3 5 a7 h2 6 d8♕! ♗xd8 (6 ... h1♕ 7 ♕d5+) 7 c7 y las blancas ganan.

4 a6 h3 5 a7 h2 6 a8♕ h1♕ 7 ♕xc6+ ♔g1



8 ♕c1+! (10 puntos)

Tras 8 ♕xc7 ♕e4+ no es fácil huir de los jaques.

8 ... ♔g2 9 ♕g5+ ♔h3

Si 9 ... ♔h2 la réplica 10 ♔f2! gana como en la línea principal.

10 ♕h5+! ♔g2 11 ♕g4+ ♔h2

11 ... ♗g3 12 ♕f3+ ganando.

12 ♔f2 (2 puntos) **1-0**

Las negras no pueden impedir el mate durante mucho tiempo.

Máxima puntuación: 27 puntos.

Ejercicio 88

F.Lazard, La Strategie 1921

En este final las blancas se salvan gracias a un original ahogado.

1 ♗xf6!

1 c6!? ♘f4 2 ♗xf6! es equivalente.

1 ... ♗xf6 2 c6 ♘f4

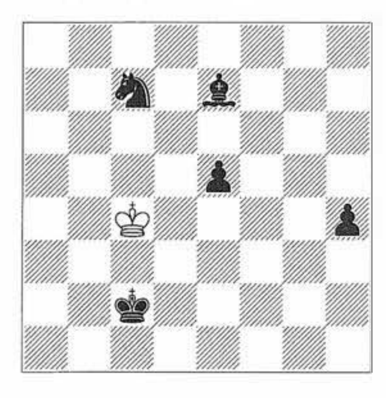
2 ... ♘e3 3 c7 ♘d5+ es una trasposición.

3 c7 ♘d5+ 4 ♔c4!!

Aquí y solamente aquí. Esta es la belleza de los ahogados.

4 ... ♘xc7 5 d8♕ ♗xd8 6 e7! ♗xe7 ahogado (25 puntos).

Máxima puntuación: 25 puntos.



Ejercicio 89

I.Vandecasteele, Eclaireur de Nice 1999

El blanco gana si corona su peón, pero esto no es ni mucho menos sencillo. La primera jugada es evidente pero luego la cosa se complica.

1 f7 ♗g2+ 2 ♔b8! (8 puntos)

Única para ganar. El negro está mejor tras 2 ♔a7? ♘c6+ 3 ♔b6 (o 3 ♔a6 ♝f1+! 4 ♔b6 ♘e5) 3 ... ♘e5! 4 f8♘. Este final de ♝+♘ contra ♘ aparece continuamente en el análisis. Lo importante no es si las negras ganan o es tablas, sino que está claro que no es lo que quiere el blanco.

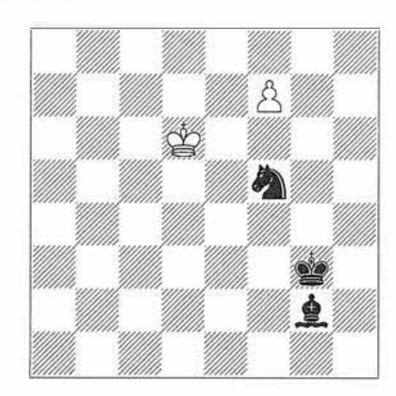
2 ... ♘c6+ 3 ♔c7! (4 puntos)

Pero no 3 ♔c8? ♞e7+! y 4 ... ♘g6.

3 ... ♘d4 4 ♔d6! (10 puntos)

Si 4 ♔d7? ♗h3+ seguido de 5 ... ♘e6 y tablas.

4 ... ♘f5+



5 ♔d7!! (10 puntos)

Única jugada para ganar. Si 5 ♔c5? ♘g7! y si 5 ♔e6? ♗d5+!! 6 ♔xd5 ♘e7+ seguido de 7 ... ♘g6 y tablas, mientras que si 5 ♔e5? ♘e7 6 ♔f6 (6 ♔e6 ♗d5+ 7 ♔xe7 ♗xf7) 6 ... ♘d5+ 7 ♔g6 (7 ♔g7 ♘c7!) 7 ... ♘f4+ 8 ♔f5 ♗h3+ seguido de 9 ... ♞e6 hace tablas de nuevo.

5 ... ♗c6+!

¿Habíais previsto esto?

6 ♔d8!! (5 puntos)

Ahora el rey blanco puede danzar alrededor del caballo negro. En cambio, no servía 6 ♔c7? ♘d4! 7 ♔d6 ♘f5+ 8 ♔c5 ♘g7! y tablas.

6 ... ♘d4 7 ♔e7 ♘f5+ 8 ♔f6 ♘d6 9 f8♕

Y las blancas ganan (8 puntos). La dama se impone a alfil y caballo en prácticamente

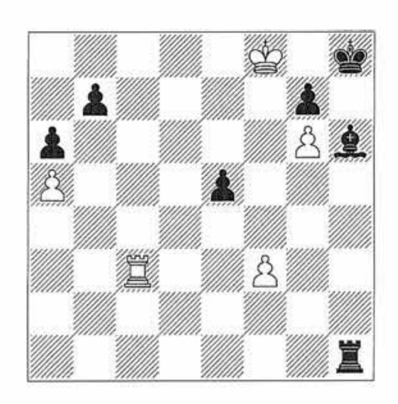
todos los casos.

Máxima puntuación: 35 puntos.

Ejercicio 90

Y.Afek, Pula Congress 1997

Las blancas se imponen en formidable estilo merced a una serie de entregas de peón.



1 ♖c3! (5 puntos)

Amenazando 2 ♖c8 y mate. En cambio, 1 ♖d3? ♖d2 y ganan negras, en tanto que 1 ♖b3? ♖f2 no da nada al blanco.

1 ... ♖h1

La mejor defensa, que debía estar prevista al realizar el movimiento anterior. Ahora las blancas ganan abriendo una segunda línea de ataque.

Por otro lado, si 1 ... ♖f2 2 ♖c8 ♖xf3+ 3 ♔e7+ y mate, y si 1 ... ♖d2 2 ♖c8 ♗g5 (2 ... ♖d7 3 ♔e8! y ganan porque la torre negra no puede permanecer en la segunda fila) 3 ♔f7+ ♗d8 4 h6 ♖d7+ 5 ♔e8 ganando.

2 g5!! (10 puntos)

Esta brillante idea lo cambia todo. No servía 2 ♖c8? ♖c1! 3 ♖d8 ♖c7 y el blanco está perdido.

2 ... ♗xg5 3 h6! (5 puntos)

La idea es abrir la columna "h" para que la torre blanca pueda amenazar mate por dos vías distintas.

3 ... ♗xh6

Única; otras respuestas pierden por 4 ♔f7 o 4 hxg7.

4 f4!! (10 puntos)

La clave del plan blanco. Ahora las negras no tienen defensa. Obsérvese que esta jugada corta la posibilidad de 4 ... ♖c1 y por tanto refuerza a su vez la amenaza 5 ♔f7.

4 ... ♗xf4

No hay nada mejor. Si 4 ... ♖d1 5 ♔e7 y mate.

5 ♔f7! ♖c1 6 ♖h3+ ♗h6 7 ♖xh6+ gxh6 8 g7+ ♔h7 9 g8♕ mate.

Máxima puntuación: 30 puntos.

Soluciones a los ejercicios de cálculo en profundidad

(Puntuación máxima para este apartado: 250 puntos)

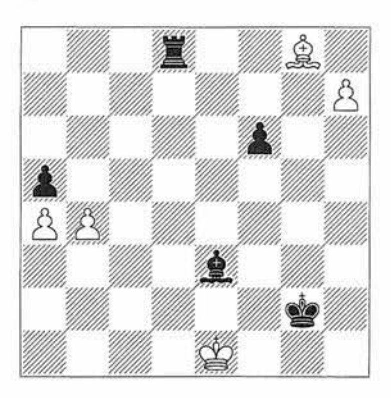
Ejercicio 91

Lobron-Aagaard, Estocolmo 2003

Si bien esta posición no es tan sencilla, creo que de todas formas sí es la más sencilla de las que componen este apartado. Está extraída de una de mis partidas, en la que mostré una pobre técnica a la hora de calcular, al no buscar opciones al final de la variante.

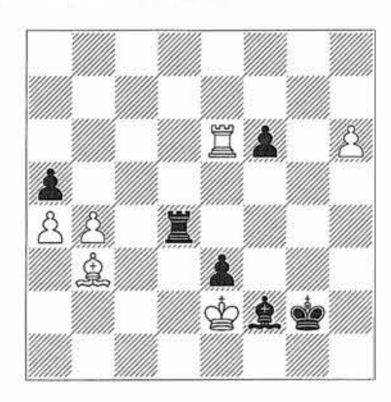
68 ... ♗h4+?

La solución es 68 ... ♖d2! (5 puntos) Las blancas sólo disponen de 69 ♖xe3 ♗xe3 70 h7 ♖d8 71 ♗g8, pero parece como si hubieran timado al negro. Aquí es donde yo me paré.



Sin embargo, el negro gana con 71 ... ♔f3! (15 puntos) 72 h8♕ ♗f2+ 73 ♔f1 ♖d1 mate. Moraleja: *siempre se deben buscar candidatas al final de una variante forzada. ¡Tal vez haya un recurso final que tener en cuenta!*

69 ♔e2 ♗f2! (5 puntos)

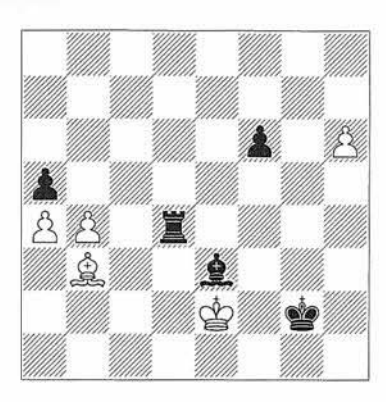


Aunque evidentemente he sido un estúpido, sigo jugando con alguna idea. La clave es que ahora la torre negra puede llegar a la columna "h".

70♖xe3!

Única ante 70 ... ♖d2 mate.

70 ... ♗xe3



71 h7?!

Sorprendentemente esto pierde un tiempo. El blanco aún puede empatar, pero ahora costará más trabajo. A primera vista parece que 71 h7 incluso gane un tiempo que permite a las blancas eliminar el peón torre negro. Durante la partida me pareció que ese peón estaba ahí para que yo me lo comiera. Pero Jonathan Tait ha mejorado mis análisis en la preparación de este libro, y ha demostrado que en realidad es justo al contrario. La mejor defensa del blanco pasa por la *dominación*.

El blanco debió jugar 71 ♔xe3! ♖xb4 ya que así puede defender su avanzado peón "h" mediante 72 ♗c2 ♔g3 73 h7 y obtener un contrajuego suficiente. Mi variante continuaba 73 ... ♖h4 74 ♗f5 ♖h2 75 ♔e4 ♖h1, pero Jonathan encontró aquí 76 ♔d5! ♔f4 77 ♔e6 ♖h6 (o 77 ... ♔g5 78 ♗c2) 78 ♗g6 ♔g5 79 ♔f7 f5 80 ♗xf5 ♔xf5 81 ♔g7 y tablas.

Si el negro trata de trasponer a la partida con 71 ... ♖h4 las blancas varían con 72 bxa5! ♖h3+ (o 72 ... ♖xh6 73 ♗d5+ y 74 a6 etc.) 73 ♔e4 ♖xb3 74 ♔f5 ♖h3 75 ♔g6 y tablas tras 75 ... ♖g3+ (no 75 ... f5 76 h7 f4?? 77 a6 y las blancas ganan) 76 ♔xf6 ♖h3 77 ♔g7 ♖g3+ etc.

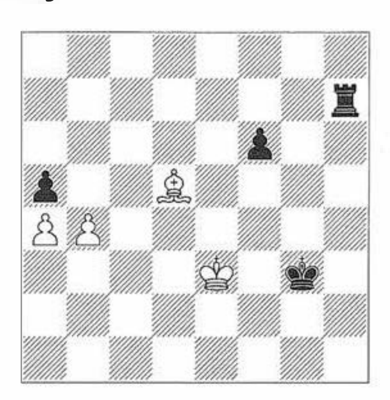
71 ... ♖h4 72 ♔xe3 ♖xh7

72 ... f5 no es ninguna mejora: 73 ♗d5+ ♔g3 74 bxa5 f4+ 75 ♔d3 ♖xh7 76 ♔c4! llega a una posición similar a la que se producirá más adelante tras 74 bxa5 pero las blancas tendrían otro peón de "a", y además más avanzado.

73 ♗d5+!

Había pasado por alto este sencillo movimiento. Estaba ansioso por hacer 73 ... ♖h3+.

73 ... ♔g3



En este momento mi experimentado adversario desperdició sus chances de empatar.

74 b5??

Lobron debió haber jugado 74 bxa5 ♖a7 75 ♔d4 ♖xa5 76 ♗c6 f5 77 ♔c4 f4 78 ♔b4 ♖a6 y ahora 79 ♗h1 f3 80 ♗xf3! con tablas de libro, o 79 ...♖h6 80 ♗e4! (solo aquí) y el negro no puede progresar.

74 ... ♖h4

Pero no 74 ...f5? 75 b6 f4+ 76 ♔d4 f3 77 b7! y las negras deben andar con cuidado: 77 ... ♖h4+ (no 77 ...♖h8? 78 ♔c5 f2 79 ♗c4 ♔g2 80 ♔b6 f1♕ 81 ♗xf1+ ♔xf1 82 ♔xa5! y las blancas ganan) 78 ♔c5 ♖b4 79 ♗c6! f2 80 ♗b5 f1♕ 81 b8♕+ ♕f4 82 ♕xf4+ ♔xf4 83 ♔b6 y tablas.

75 ♗e4 f5 76 ♗xf5 ♖xa4 77 ♔d2 ♖b4 78 ♗d3 ♔f4

78 ... a4! 79 ♔c3 a3 80 ♔xb4 a2 habría sido un poco más rápido.

79 ♔c3 ♔e5 80 ♗c4 ♔d6 81 ♔d4 a4 82 ♔c3 ♔c5 83 ♗f7 a3 84 ♗b3 ♖xb5 85 ♔c2 ♔d4 0-1

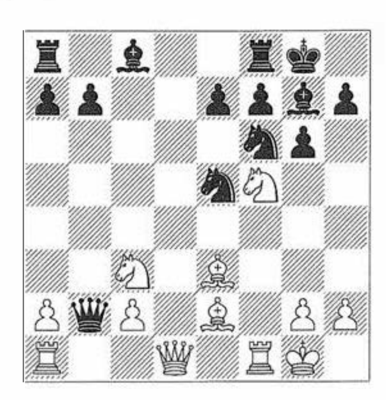
Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 92

L.Hansen-Aagaard, Taastrup 1999

Esta posición surgió de una Defensa Siciliana tras las jugadas 1 e4 c5 2 ♘f3 d6 3 d4 cxd4 4 ♘xd4 ♞f6 5 ♘c3 g6 6 ♗e2 ♗g7 7 ♗e3 ♘c6 8 0-0 0-0 9 f4 ♕b6 10 e5!?. No conocía este gambito y espero que vosotros tampoco, pero logré encontrar sobre el tablero su refutación teórica. ¿Y vosotros?

10 ... dxe5 11 fxe5 ♘xe5 12 ♘f5 ♕xb2! (5 puntos)



Hay que comérselo todo. 12 ... ♕e6 13 ♘xg7 ♔xg7 14 ♕d2 ♔g8 15 ♖ae1 da al blanco buen juego a cambio del peón, en tanto que si 12 ... ♕c7 13 ♘b5! ♕b8 14 ♘xe7+ ♔h8 15 ♕d6! las blancas están incluso mejor.

13 ♘xe7+ ♔h8 14 ♗d4

Esto es lo que preparaba el blanco. No servía 14 ♘b5 ♕b4!.

14 ... ♕b4!! (10 puntos)

Antes de capturar en b2 había que prever esta jugada.

Si 14 ... ♘g8 las blancas responden 15 ♘ed5! ♖d8 16 ♘b5 ♘f3+ 17 ♗xf3 ♕xb5 18 ♗xg7+ ♔xg7 19 ♕d4+ f6 20 c4 ♕a6 21 ♖ae1 con fuerte compensación por el peón.

La alternativa 15 ♘b5 es muy complicada. He analizado una variante que sigue 15 ... ♕b4 16 ♘d5 ♕a4 17 ♖f4 g5 18 ♖e4 f6 19 ♘bc7 ♖b8 20 ♗b5 ♕a3 21 ♖e3 ♕d6 22 ♗xa7 ♘g4 23 ♖h3 b6 24 ♕d3 ♕c5+ 25 ♘e3 f5 26 ♗xb8 ♘xe3 27 ♖xe3 f4 y tal vez el negro esté mejor, pero parece todo bastante sospechoso. De todos modos, el blanco no debería meterse en esto sino optar por la sencilla 15 ♘ed5 que le daría una buena partida.

15 ♗xe5

15 ♘cd5? ♘xd5 16 ♘xd5 fracasa por 16 ... ♕xd4+! 17 ♕xd4 ♘f3+ y las negras ganan.

Una de las variantes críticas que había que ver era 15 ♘xc8 y ahora:



a) 15 ... ♖axc8 16 ♖b1 ♕e7 17 ♖b5! ♘e8 18 ♘d5 ♕d7 19 ♗xa7 con igualdad.

b) 15 ... ♖fxc8 16 ♖b1 ♕e7 17 ♖b5 ♘c6 18 ♗xf6 ♗xf6 19 ♘d5 ♗d4+ 20 ♔h1 ♕d7 21 ♘f6 ♕e7 22 ♘d5 y repetición de movimientos.

c) 15 ... ♖d8!! (5 puntos) 16 ♘b5 ♖axc8 y el blanco no tiene mucho por su peón.

15 ... ♕xe7 16 ♕d4 ♘h5

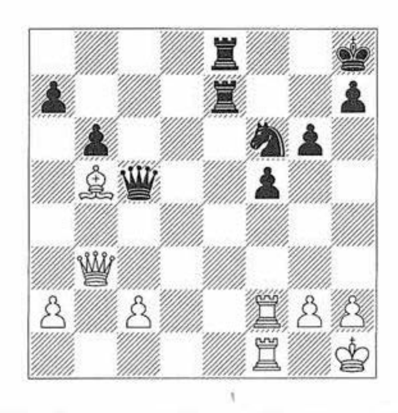
16 ... ♘e8!? es igual de buena.

17 ♗xg7+ ♘xg7



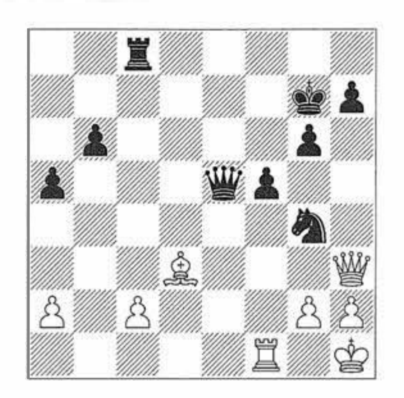
El negro ha ganado un peón y está mucho mejor.

18 ♖ae1 ♗e6 19 ♘d5 ♗xd5 20 ♕xd5 ♖ad8 21 ♕b3 b6 22 ♔h1 ♕c7 23 ♖f3 ♖de8 24 ♖f2 f5 25 ♖d1 ♕c5 26 ♖df1 ♖e3 27 ♗d3 ♖fe8 28 ♕f7 ♖3e7 29 ♕b3 ♘h5 30 ♗b5 ♘f6



31 ♕b2 ♖f8 32 ♖d2 ♕e5 33 ♖d4 ♔g7 34 ♕b4

a5 35 ♕a3 ♖c7 36 ♖c4 ♖xc4 37 ♗xc4 ♘g4 38 ♕h3 ♖c8 39 ♗d3



39 ... ♖xc2! 40 ♕h4

Si 40 ♗xc2 ♘f2+! 41 ♖xf2 ♕e1 +y mate.

40 ... ♘f2+ 41 ♖xf2 ♕e1+ 42 ♗f1 ♖xf2 43 ♕d4+ ♔f7 44 ♕d7+ ♕e7 45 ♗c4+ ♔f8 46 ♕d1 ♕e4 47 ♕d8+ ♔g7 0-1

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 93

Shirov-Lutz, Alemania 2001

El negro ha entrado en una secuencia de capturas. Afortunadamente, tras haber leído el capítulo que trataba este tema deberíais ser capaces de resolver esta posición sin demasiados problemas. ¿Verdad?

21 ♗xg7! (5 puntos)

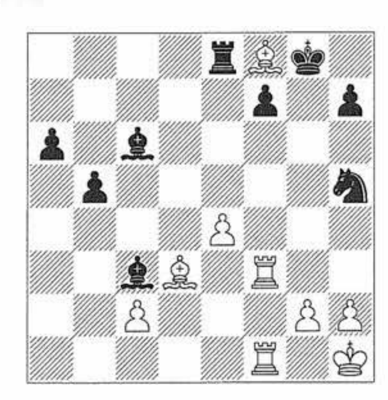
La única jugada. Si 21 ♗d4? ♗xb2 22 ♘xb5 axb5 23 ♗xb2 f5 y la iniciativa negra es muy fuerte.

21 ... ♗xb2

Tras 21 ... ♔xg7 22 bxa3 f5 23 ♖ef1! fxe4 24 ♖xf8 ♖xf8 25 ♖xf8 ♔xf8 26 ♗xe4 el blanco conservaría su peón de ventaja en el final.

22 ♗xf8 ♗xc3 23 ♖ef1! (10 puntos)

No 23 ♖d1? ♔xf8! 24 ♜f5 ♖e5 y las negras ganan.



Como sucede a menudo, este tipo de secuencias se deciden mediante una jugada sorprendentemente tranquila. El blanco no pierde material porque todas las piezas negras están colgando.

23 ... ♖xf8

23 ... ♔xf8 pierde por 24 ♖xf7+ ♔g8 25 ♜7f5 ♞g3+ (o 25 ... ♖e5 26 ♖xe5 ♗xe5 27 ♖f5 y ganan) 26 hxg3 ♗xe4 27 ♖g5+ ♗g7 28 ♗xe4 ♖xe4 29 ♖f6! y a las negras les falta poco para abandonar.

24 ♖f5! (5 puntos)

El blanco recupera la pieza y se queda con calidad de ventaja.

24 ... ♘f6

24 ... ♖e8 25 ♖c5 ♗xe4 26 ♜xc3 y también ganaría el blanco.

25 ♖g5+ ♔h8 26 ♖c5

Las blancas están ganando. Los peones negros del flanco de dama no están pasados, sino débiles.

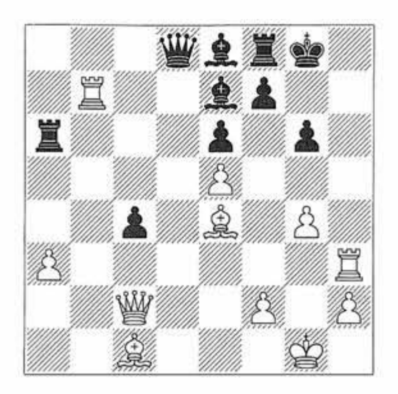
26 ... ♗xe4 27 ♖xc3 ♖e8 28 ♔g1 ♗xd3 29 cxd3 ♖e6 30 ♖a3 ♖d6 31 ♖fa1 ♔g7 32 ♖xa6 ♖xd3 33 ♜b6 ♖b3 34 ♖f1 ♘g4 35 ♖b7 ♘e5 36 h3

♔g6 37 ♖b6+ ♔g7 38 ♖f5 f6 39 ♖bxf6 1-0

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 94

Aagaard-Johansson, Estocolmo 2003 (análisis)

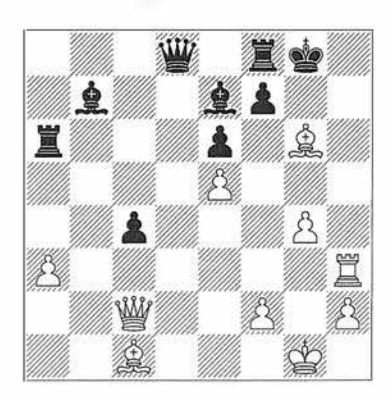


30 ... ♗c6! 31 ♗xg6?

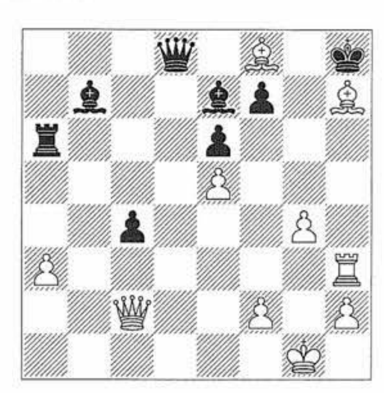
Esta es la jugada que teníais que calcular. Por desgracia (o por suerte, si lográsteis calcularla hasta el final) no es muy buena. En cambio, 31 ♗xc6! ♖xc6 32 ♗e3 con peón de más hubiera sido más fuerte.

31 ... ♗xb7 (1 punto)

Es bastante obvio que esta jugada es única. Ahora el blanco tiene dos caminos entre los que escoger:

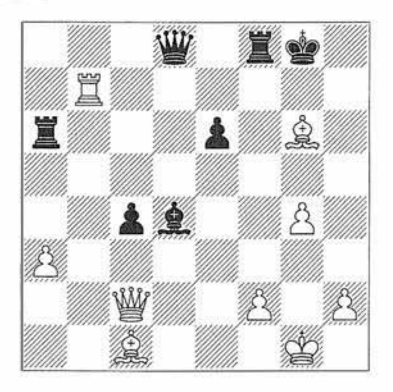


a) 32 ♗h7+ ♔g7! (2 puntos) 33 ♗h6+ (si 33 ♗g8 f5! y ganan negras – 1 punto) 33 ... ♔h8 34 ♗xf8 (si 34 ♗g8 ♔xg8 35 ♗xf8 ♗h4! y no hay ataque – 3 puntos)



34 ... ♖xa3!! (5 puntos) 35 ♖xa3 (si 35 f3 ♖xf3 y el negro está mejor) 35 ... ♗xa3 36 ♗xa3 ♕h4! (amenazando ...♕xg4+; en cambio, si 36 ... ♕d5 37 ♗e4! ♕xe4 38 ♕xe4 ♗xe4 39 ♗b2 el negro tendría que luchar un poco por las tablas) 37 ♔f1 (si 37 ♗c1 ♕h3! ya que el alfil de h7 no se va a ir a ninguna parte, o 37 ♗e7!? ♕xe7! 38 ♗e4 ♗xe4 39 ♕xe4 ♕c5 y el final de damas es tablas) 37 ... ♕h3+ 38 ♔e1 ♕xa3 (6 puntos) 39 ♗e4 ♗xe4 40 ♕xe4 c3 y a pesar del peón de ventaja las blancas deben asegurarse rápidamente el empate, aunque eso no debería ser un problema tras 41 ♕c2.

b) 32 ♖h7!? (2 puntos) es una idea interesante a la par que sorprendente. El negro debe responder 32 ... f5! 33 exf6! (33 ♗h6!? es menos peligroso, por ejemplo 33 ... ♗e4 34 ♕c1 ♗xa3 35 ♕f1 ♕h4 y las amenazas ...♕xg4+ y ...♖a7 obligan al blanco a aceptar el perpetuo; si 36 h3?? las negras dispondrían también de 36 ... ♕g3+!! 37 fxg3 ♗c5+ 38 ♔h2 ♖a2+ ganando) 33 ... ♗xf6 34 ♖xb7 ♗d4! (5 puntos) Esta posición podía preverse con cierta antelación.



Ahora el blanco debe jugar 35 ♗f5! para mantenerse a flote. La única réplica para el negro es 35 ... ♕h4! (2 puntos) 36 ♔h1 (no 36 ♔g2? ♖f7! 37 ♖xf7 ♔xf7 38 h3 ♕xf2+ 39 ♕xf2 ♗xf2 40 ♗xe6+ ♖xe6 41 ♔xf2 c3 y las negras ganan cómodamente el final) 36 ... **♖f7** 37 ♖xf7 ♔xf7 38 ♕xc4 ♕xf2 39 ♕c7+ ♔f6 40 ♕d8+ ♔f7 (o 40 ... ♔e5 41 ♕h8+) 41 ♕d7+ ♔f6 y tablas. El final de esta variante es realmente difícil de calcular con precisión. Lo principal no es analizarlo todo completamente sino lograr calcular lo que sea calculable y evaluar correctamente el resto.

Así pues, la conclusión de este ejercicio es que 31 ♗xg6, aunque es una jugada muy tentadora, es un error, y es preferible jugar 31 ♗xc6, con clara ventaja y un peón de más.

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 95

Tal-Ljubojevic, Wijk aan Zee 1973

Las negras sólo tienen una, así que este ejercicio no debería resultar demasiado difícil.

36 ... axb3!

En la partida, Ljubojevic jugó 36 ... ♔g7? y Tal se impuso tras 37 ♗xe6 ♕xb2+ 38 ♔h3 ♔xg6 39 ♗xf7+ ♔h6 40 ♖d6+ ♔g7 41 ♖d7 b5 42 ♗e6+ ♔g6 43 ♖d8 c5? 44 ♖g8+ ♔h7 45 ♘g5+ ♔h6 46 ♘f7+ ♔h7 47 ♖g5 (con la amenaza 48 ♗f5 mate) 1-0.

37 ♖xf7 ♕d4! (7 puntos)

La única defensa.

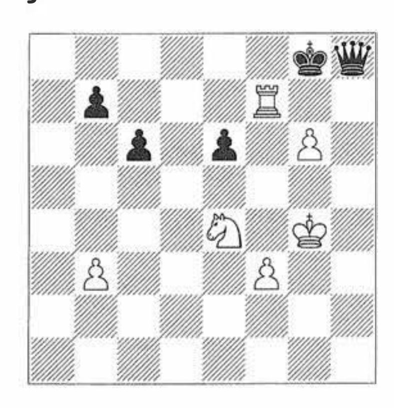
38 axb3

38 ♘f6+? ♕xf6 39 ♖xf6 bxa2 (2 puntos) era el principal recurso defensivo del negro.

38 ... ♕xb2+ 39 ♔h3 ♕h8+! (3 puntos)

Este jaque podía ser también difícil de encontrar.

40 ♔g4



40 ... ♕d4! (3 puntos)

Otra jugada importante. Esto es todo lo que era necesario ver para jugar 36 ... axb3, y tal vez ni siquiera hiciera falta ver tanto.

41 ♔f4!?

La única forma de intentar ganar. Ahora el negro aún debe hacer algunas jugadas precisas.

41 ... b5 42 ♖e7 ♕b2!

Con esta jugada se mantiene el equilibrio. Aún era posible equivocarse: 42 ... c5? 43 ♖xe6 c4 44 ♖d6 ♕a1 45 ♔f5! y no hay defensa para el negro, por ejemplo 45 ... ♛b1 46 ♖d8+ ♔g7 47 ♖d7+ ♔g8 48 b4! ♕c2 49 ♖f7 ♕d3 50 ♔e6 ♕e3 51 ♔d5 ♕d3+ 52 ♔c6 seguido de 53 ♘f6+ y el blanco gana.

43 ♖xe6 ♕xb3 44 ♖xc6 ♔g7 y solamente pueden ganar las negras, así que el blanco hará tablas enseguida.

Máxima puntuación: 15 puntos.

Ejercicio 96

Lilja-Holm, Copenhague 2002

Lo que se pedía era calcular las consecuencias del imaginativo pero incorrecto sacrificio de Richard Lilja.

8 ♘xd4?! ♗xd1

Evidentemente, la crítica. En cambio sería más floja 8 ... cxd4? 9 ♗b5+ ♔e7 10 ♕xg4 dxc3 11 0-0 con clara ventaja blanca sin ningún tipo de riesgo.

9 ♗b5+



9 ... ♘d7?

Es una lástima que a las negras no les pareciese atractiva 9 ... ♔e7, aceptando el reto. Había que probar con la excursión del rey al centro, aunque fuera solamente por principios: 9 ... ♔e7! 10 ♘f5+ (3 puntos; obviamente esta era la idea. Si 10 ♘d5+ exd5 11 ♘f5+ ♔e6 el blanco no puede seguir con su ataque.) 10 ... exf5 11 ♘d5+ ♔e6 12 ♘f4+ ♔e5 (5 puntos) 13 d4+! (4 puntos. Otra vez parece que esta es la única manera de proseguir el ataque; en cambio, si 13 ♔xd1 fxe4 14 dxe4 ♕b6 15 ♘d3+ ♔xe4 16 ♗c4 ♔f5).

Ahora el negro dispone de las siguientes opciones. Evidentemente estas jugadas podrían examinarse una vez llegados a esta posición, pero en este test, para obtener más puntuación, las exigencias son mayores.



a) 13 ... ♔xe4 y ahora o bien 14 ♔xd1 ♔xd4 15 c3+ ♔e5 16 ♖e1+ ♘e4 17 ♘d3+ ♔e6 18 ♘f4+ y el blanco tiene jaque perpetuo, o bien 14 ♖xd1 cxd4 15 0-0 ♔e5 16 ♘d3+ ♔e6 (no 16 ... ♔d5? 17 c4+! dxc3 18 b4! y mate) 17 ♘f4+ (o 17 ♖fe1+ ♘e4 18 ♗xd8 ♖xd8 19 f3 d5! 20 fxe4 dxe4 con tres peones por la pieza) 17 ... ♔e5 18 ♘d3+ y tablas de nuevo.

b) 13 ... ♔xd4 14 ♖xd1+ ♔e5 15 ♘d3+ ♔e6 16 ♘f4+ ♔e5 17 ♘d3+ es también tablas. El negro puede hasta perder si juega 15 ... ♔xe4? 16 f3+ ♔d5 (o 16 ... ♔d4 17 c3+) 17 c4+! ♔e6 18 ♘f4+ ♔e7 19 ♘d5+ ♔e6 20

0-0 f4 21 ♘xf4+ ♔f5 22 h4! d5 (22 ... h5 23 ♗a4! d5 24 ♖fe1 y 25 ♗c2+) 23 g4+ ♘xg4 24 fxg4+ ♔xg4 25 ♗xd8 ♖xd8 26 ♘xd5 y las blancas ganan.

c) 13 ... cxd4! (8 puntos) 14 ♘d3+ ♚xe4! (5 puntos) y las negras ganan porque el rey dispone de una ruta de escape gracias a ...f5-f4, aunque las cosas no son tan sencillas tras 15 ♔xd1! (con la amenaza 16 ♖e1+ ♔d5 17 b4 y 18 ♘f4 mate; si 15 0-0 ♗xc2 16 ♗c4 f4 y no hay nada) 15 ... f4 16 ♘xf4 ♔f5 17 h4 d5 18 ♖e1! (si 18 ♗d3+ ♔e5! y ...♚d6) 18 ... ♕a5 19 ♗d3+ ♘e4 20 ♘xd5 ♕xd5 21 f3 ♔e6 22 ♗xe4 ♕a5 23 ♗xb7+ ♔d7 24 ♗xa8 ♗b4 (solo este golpe acaba completamente con las blancas) 25 ♖e4 ♖xa8 y el negro tiene material de ventaja.

10 ♗xd8 cxd4 11 ♔xd1 dxc3 12 ♗a5 cxb2 13 ♖b1 a6 14 ♗xd7+ ♔xd7 15 ♖xb2 ½-½

Probablemente el blanco esté un poquito mejor, pero los jugadores mostraron su verdadero espíritu firmando el empate en esta posición.

Máxima puntuación: 25 puntos.

Ejercicio 97

Paolozzi-Chandler, Chicago 1983 (análisis)

22 ♘e7+

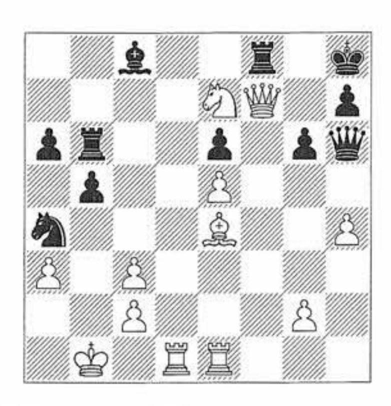
Única. Si 22 ♔a1 ♖b7! y no es fácil hallar una continuación para el blanco.

22 ... ♔h8 23 ♕xf7 (3 puntos)

Hasta aquí todo está en orden.

23 ... g6!

El orden de jugadas exacto. Si 23 ... ♘xc3+ 24 ♔a1 g6 las blancas ganarían con 25 ♖d8! ♖xd8 26 ♕f6+ ♕g7 27 ♘xg6+ hxg6 28 ♕xd8+ ♕g8 29 ♕xb6! (2 puntos); la diferencia es que si el caballo estuviese aún en a4 la torre no estaría suelta ahora.



24 ♖d8!! (5 puntos)

La mejor forma de liberar a la dama. El blanco también podría jugar 24 ♖f1!? (un método muy original de sacar la dama) 24 ... ♘xc3+! (éste es el momento; no 24 ... ♖xf7? 25 ♖d8+ ♖f8 26 ♖dxf8+ ♕xf8 27 ♖xf8+ ♔g7 28 ♖xc8 y las blancas ganan) 25 ♔a1 ♖xf7 26 ♖d8+ ♖f8 27 ♖dxf8+ (pero no 27 ♖fxf8+?? ♔g7 y ganan negras) 27 ... ♕xf8 28 ♖xf8+ ♔g7 29 ♖g8+! (5 puntos. Había que ver previamente esta maniobra para encontrar cómo logran clara ventaja las blancas en esta variante; en cambio, 29 ♖xc8 ♘xe4 30 ♖c7 ♔h8 no es tan claro.) 29 ... ♔f7 30 ♗xg6+ (la clave: el blanco gana un peón) 30 ... hxg6 (30 ... ♔xe7 31 ♖xc8 hxg6 32 ♖c7+ ♔f8 33 ♖xc3 y en el final de torres las chances blancas son excelentes) 31 ♖xc8 (10 puntos) 31 ... ♘d5 (31 ... b4 32 ♖c7 ♞b5 33 ♘c8+ ♘xc7 34 ♘xb6 bxa3 35 c4 y el final de caballos es bueno para el blanco gracias a sus peones pasados de "c" y "h") 32 ♘c6! y en este final el blanco tiene un peón de ventaja y las piezas más activas. En conclusión, el final que se produce tras 24 ♖f1 favorece al blanco, pero es más fuerte 24 ♖d8!.

24 ... ♖xd8 25 ♕f6+ ♕g7 26 ♘xg6+! (8 puntos) **26 ... hxg6 27 ♕xd8+ ♕g8**



28 ♕c7! (10 puntos)

Sin esta jugada las blancas no podrían pasar del empate. Ahora se amenaza 29 ♖d1 y 29 h5, y es difícil encontrar alguna defensa para el negro. Este es un ejemplo de *dominación* total, en una posición realmente original.

28 ... ♗b7! (5 puntos)

Si 28 ... ♕f8!? 29 ♖d1 ♗d7! 30 ♖xd7 ♕f1+ 31 ♔a2 ♕c4+ 32 ♕xc4 bxc4 33 ♖b7 y las blancas ganan sin demasiados apuros.

28 ... ♗d7 29 ♕xd7 ♘xc3+ 30 ♔b2 ♘xe4 (30 ... ♘a4+ 31 ♔a2 ♘c3+ 32 ♔b3 sólo sirve para mejorar la posición del rey blanco) 31 ♖xe4 ♕f8 (si 31 ... ♖b8 32 ♖d4! con ideas de 33 ♖d6; el negro está sometido a una fuerte presión en una posición en la que carece de contrajuego y además ya ha perdido un peón) 32 ♕c7 ♖b8 33 ♕d6 y las blancas ganarán sin problemas; una posible continuación es 33 ... ♕e8 34 ♖f4 ♜d8 35 ♕xa6 ♜d5 36 ♕a7 ♔g8 37 ♖f6 ♖xe5 38 ♖xg6+ ♕xg6 39 ♕b8+ ♔h7 40 ♕xe5.

29 ♗xb7 ♛f8

Con idea de 30 ... b4!; por ejemplo, si 30 h5 b4 31 axb4 ♖xb4+ 32 ♔c1 ♕h6+ 33 ♔d1 ♖b1+ 34 ♔e2 ♖xe1+ 35 ♔xe1 ♕c1+ 36 ♔f2 ♕xc2+ 37 ♔g3 ♕xc3+ 38 ♕xc3 ♘xc3 39 ♗xa6 gxh5 y las negras salvan el final.

30 ♕c8! (5 puntos) **30 ... ♕xc8 31 ♗xc8 ♘xc3+ 32 ♔c1**

y en el final las blancas están claramente mejor, probablemente ganando.

Máxima puntuación: 30 puntos.

Ejercicio 98

Kluxen-Capablanca, Hamburgo (simultáneas) 1911

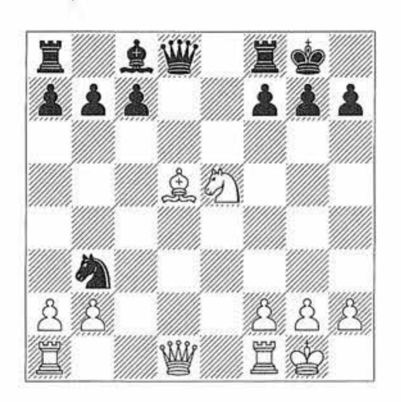
Esta es una importante posición teórica que se produce tras 1 e4 e5 2 ♘f3 ♘c6 3 ♗c4 ♗c5 4 c3 ♘f6 5 d4 exd4 6 cxd4 ♗b4+ 7 ♗d2 ♗xd2+ 8 ♞bxd2 d5 9 exd5 ♘xd5 10 0-0 0-0 11 ♘e5. Las negras pueden capturer el peón dama, pero han de tener cuidado con las siguientes variantes, ya que contienen una trampa:

11 ... ♘xd4 12 ♘b3 (2 puntos)

Esta era la idea del blanco.

12 ... ♘xb3 13 ♗xd5

Si 13 ♕xb3 c6 14 ♖ad1 ♕b6 15 ♗xd5 cxd5 o 14 ♖fd1 ♕f6! 15 ♗xd5 cxd5 16 ♕xd5 ♗e6 y las perspectivas del negro son ligeramente superiores.

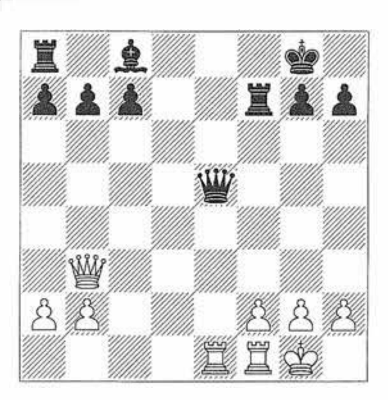


13 ... ♘xa1?

Esto podría parecer forzado, pero de nue-

vo nos hallamos ante una secuencia de capturas similar a la del ejemplo de Shirov-Lutz, en la que el negro puede salvarse apartándose de las líneas absolutamente forzadas.

La jugada correcta era 13 ... ♕f6! (10 puntos). Ahora la línea forzada seguiría 14 ♗xf7+ (o 14 ♕xb3 ♕xe5 15 ♗xf7+ trasponiendo, pero no 14 ♘xf7? ♘xa1! y el blanco no tiene compensación) 14 ... ♖xf7 15 ♕xb3 (pero no 15 ♘xf7? ♘xa1! y gana el negro) 15 ... ♛xe5 (4 puntos; peor es 15 ... ♗e6?! 16 ♕xb7 ♜ff8 17 ♕xc7 y el negro no tiene suficiente a cambio del peón) 16 ♖ae1! (después de 16 ♖fe1 ♗e6 17 ♖xe5 ♗xb3 18 axb3 a6 el blanco tiene peor estructura y no podría defender ningún final de peones.)



16 ... ♗e6! (4 puntos; sin esta jugada el negro estaría muerto, pero ahora iguala) 17 ♛xe6 ♕xe6 18 ♖xe6 es un final conocido de tablas, pero las negras tal vez podrían jugar a más con 17 ... ♕xb2!? 18 ♖b1 ♕f6 19 ♕xf6 gxf6! 20 ♖xb7 c5 con un juego activo. De todos modos, las blancas no deberían perder si juegan con precisión.

13 ... ♕e7!? (8 puntos) traspone después de 14 ♕xb3 ♛xe5 15 ♗xf7+. El blanco disponía además de la opción 14 ♜e1?!, pero no parece nada especial: 14 ... ♘xa1! 15 ♗xf7+ (si 15 ♘xf7? ♕f6! el ataque blanco no va a ninguna parte: 16 ♕xa1 c6 17 ♗c4 ♗f5 y ganan negras) 15 ... ♖xf7 16 ♘xf7 ♗e6! 17 ♘e5 ♗xa2 18 ♕xa1 ♗e6 y parece que el negro ha ganado un peón sin más.

14 ♗xf7+ ♔h8 15 ♕h5 ♗f5?

Esto pierde rápidamente. Otras opciones eran:

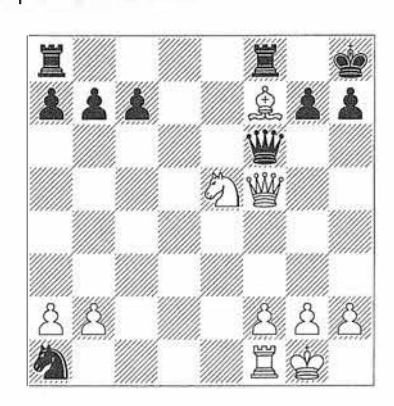
a) 15 ... g6 16 ♕h6 ♗f5 17 ♗xg6 y el blanco se quedó con peón de más en la partida Oudshoorn-Hendriks, Hengelo 1994.

b) 15 ... g5 16 ♕h6 ♗f5 17 ♗g6 ♗xg6 (17 ... ♕e7 18 ♗xf5 ♖f6 19 ♘g6+ ♜xg6 20 ♗xg6 y el blanco capturará el caballo) 18 ♘xg6+ ♔g8 19 ♘xf8 ♕xf8 20 ♕xg5+ ♕g7 21 ♕d2 ♕f6 22 ♖xa1 y el blanco debió haber ganado en Pilgaard-Stoinev, Copenhague 1989.

c) 15 ... h6! 16 ♖xa1 ♕d6! 17 ♘g6+ (si 17 ♖d1 ♗g4!! 18 ♘g6+ ♕xg6 19 ♕xg6 ♗xd1 con posición igualada) 17 ... ♔h7 18 ♘xf8+ ♕xf8 19 ♕f3! y, aunque el blanco conserva la inciativa, la partida no está aún decidida.

16 ♕xf5 ♕f6?

16 ... g6 17 ♕e4 ♕f6 18 ♗xg6 ♘c2 19 ♗xh7 ♖fe8 20 f4 es muy favorable al blanco pero no definitivo, mientras que tras la textual Capablanca se queda simplemente con una pieza de menos.



17 ♘g6+!! ♕xg6 18 ♗xg6 ♖xf5 19 ♗xf5 g6 20♗e4! 1-0

Máxima puntuación: 20 puntos.

Ejercicio 99

Fischer-Sherwin, Campeonato de EEUU 1957

30 ♖xf7! (5 puntos)

Solamente esta jugada da ventaja al blanco. Espero que no os haya llevado mucho tiempo concluir que tras 30 ♗xf7+?! ♔h8 el blanco ha ganado un peón, pero las negras dominan el juego: las piezas blancas no hacen nada. 31 ♗d5? ♕f4! ganando es un ejemplo de los peligros de la posición. El blanco debería darse por satisfecho si logra una posición igualada con 31 h3 o algo similar.

A partir de 30 ♖xf7! es casi imposible que hayáis podido ver todas las variantes; por ello, la suma de puntos que se ofrecen en este ejercicio es mayor que la puntuación máxima permitida de 35 puntos.

30 ... ♖c1+?!

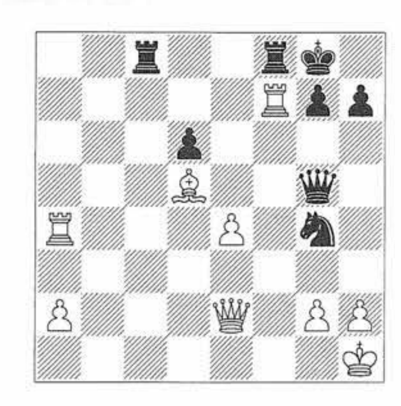
No es la mejor defensa. A la hora de decidirse por 30 ♖xf7! las blancas no necesitaron buscar previamente una respuesta contra todas las posibles defensas pero, dado que ésta es una situación algo artificial, en la que se recomienda reflexionar profundamente sobre la posición, se ofrecen puntos por haber visto cómo se refutan las diversas variantes.

a) 30 ... ♕xd5? 31 ♖xf8+ ♔xf8 32 ♕f1+! y las blancas ganan.

b) 30 ... ♕c1+? 31 ♕f1! ganando (5 puntos)

c) 30 ... ♖fc8? 31 ♖c4! (lo más sencillo; 31 ♕f1 también ganaría) 31 ... ♖c1+ 32 ♕f1! y las blancas ganan.

d) 30 ... ♖cc8?!



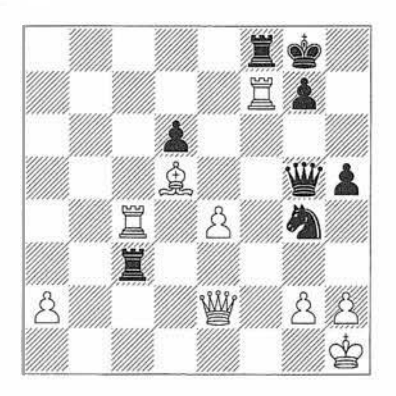
31 ♖a8!! (8 puntos) 31 ... ♖xa8 32 ♖f5+ ♔h8 33 ♖xg5 ♖ac8 (si 33 ... ♖ab8 lo más simple es 34 ♗b3) y ahora la única forma clara de obtener la victoria es 34 ♗c4! (4 puntos) 34 ... ♘e5 35 ♖xe5 dxe5 36 h3 y la ventaja material del blanco es decisiva.

e) 30 ... h5! (10 puntos) es la defensa más tenaz. Ahora el blanco dispone de las siguientes opciones:

e1) 31 ♕f1 se responde con la tranquila 31 ... ♔h7! (5 puntos; no 31 ... ♖xf7? 32 ♕xf7+ ♔h7 33 ♕g8+ ♔h6 34 ♕h8+ ♔g6 35 ♗f7+! ♔xf7 36 ♖a7+ ♔f6 37 ♕d8+ ♔g6 38 ♖xg7+ y las blancas ganan) 32 ♖xf8 ♖c1 y la posición no es clara. En caso de 33 ♗e6? el negro gana con 33 ... ♘e3! 34 ♗f5+ ♘xf5 35 ♖xf5 ♖xf1+ 36 ♖xf1 ♕b5! y las blancas pierden una de sus torres.

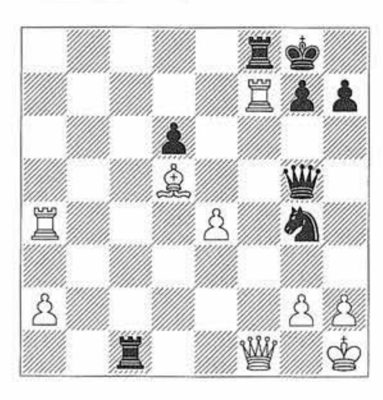
e2) 31 ♖xf8+ ♔xf8 32 ♕f1+ ♕f6 (si 32 ... ♘f6 33 ♖c4 con ventaja blanca) 33 ♕xf6+ (o 33 ♖a8+ ♔e7 34 ♖a7+ ♔d8 35 ♖f7 ♕xf1+ 36 ♖xf1 ♘e3 y el negro no está peor; 35 ... ♘f2+ 36 ♔g1 ♕h6! tampoco es del todo claro) 33 ... ♘xf6 34 h3 ♘xd5 35 exd5 ♖d3 36 ♖a5 ♔f7 y el negro debería empatar este final sin demasiadas complicaciones.

e3) 31 ♖c4! (5 puntos)



31 ... ♖xc4 (forzada; si 31 ... ♖xf7 32 ♗xf7+ ♔xf7 33 ♖xc3 ♕e5 34 ♖f3+ ♔e7 35 g3 y el contrajuego negro ha sido rechazado, y si 32 ... ♔h7!? 33 ♖xc3 ♕e5 34 g3 ♕xc3 35 ♗xh5 y las blancas ganan) 32 ♕xc4 (no 32 ♖xf8+?! ♔xf8 33 ♕xc4 ♕e5! 34 ♕f1+ ♔e7 35 ♕g1 ♕f4! y el blanco no tiene nada más que jaque perpetuo) 32 ... ♖xf7 33 ♗xf7+ ♔h7 (33 ... ♔f8 34 ♗e6 ♕e5 35 ♕c8+ ♔e7 36 ♕d7+ ♔f6 37 ♕f7+ ♔g5 38 ♕f5+ ♕xf5 39 exf5 y la posición blanca es casi ganadora gracias a su peón pasado de torre) 34 ♕f1! (34 ♛c8 no es tan fuerte en vista de 34 ... ♘h6! 35 ♗d5 ♛d2 36 h3 ♕e1+ 37 ♔h2 ♘g4+! 38 hxg4 ♕h4+ con jaque perpetuo) con clara ventaja blanca.

31 ♕f1!! (10 puntos)



Evidentemente, ésta era la idea. Pero no 31 ♖f1+?? ♔h8 y ganan las negras.

31 ... h5!?

La última tentativa. Si 31 ...♖xf1+ 32 ♖xf1+ ♕xd5 33 ♖xf8+ ♔xf8 34 exd5 y las blancas ganan.

32 ♕xc1! (5 puntos)

La única jugada que gana. En cambio, 32 ♖xf8+? ♔h7 con juego complicado.

32 ... ♕h4 33 ♖xf8+ ♔h7 34 h3 ♕g3 35 hxg4 h4 36 ♗e6 1-0

Máxima puntuación: 35 puntos.

Ejercicio 100

Scemama-Baudry, Nueva Delhi 2000 (análisis)

12 ... ♘xf2! (8 puntos)

Hay que actuar inmediatamente. Si 12 ... ♗b6? 13 d3 (con la amenaza 14 ♗g5) 13 ... h6 14 ♕e1 y no parece que el negro progrese; por otro lado, 12 ... ♘h2? es muy vistosa, pero mala. 13 ♔xh2! (no 13 ♘xc5? ♗xh3! o 13 ... ♘hf3+ 14 gxf3 ♗xh3 ganando) 13 ... ♕xe4 14 d3 ♕g6 15 f4 y las blancas están incluso mejor.

13 ♘xf2

Contra 13 ♖xf2



13 ...♕xe4! (2 puntos) es lo más sencillo: las blancas pierden material. ¡*Candidatas*!

13 ...♗xh3! (4 puntos)

Este golpe es absolutamente necesario para continuar con el ataque. El negro no saca nada de 13 ...♕g3? 14 ♚h1 ♘xb3 (14 ... ♗xh3 15 ♘xh3! sería claramente malo ahora; el orden incorrecto de jugadas priva al negro de la opción de sumar el alfil al ataque) 15 axb3 (igualmente interesante es 15 ♘e4!? ♕g6 16 axb3 ♕xe4 17 ♘c3 ♕h4 18 ♕e1 ♕h5 19 d4!? ♗xd4 20 ♘xb5 con juego complicado) 15 ...♗xf2 16 ♕e2 ♗b6 17 ♖f3 ♕g5 18 ♘c3 y el blanco no está peor.

14 ♘xh3

No 14 gxh3? ♕g3+ 15 ♔h1 ♘f3 y ganan negras; 14 ♖e1?! se refuta fácilmente con 14 ...♕g3! (14 ... ♘xb3 15 ♖xe5+ ♔f8 16 ♖e3 ♘xa1 también debe ganar) 15 ♖xe5+ ♕xe5 ganando.

La mejor defensa del blanco es 14 d6!? (6 puntos), para ♗b3-d5.



Ahora:

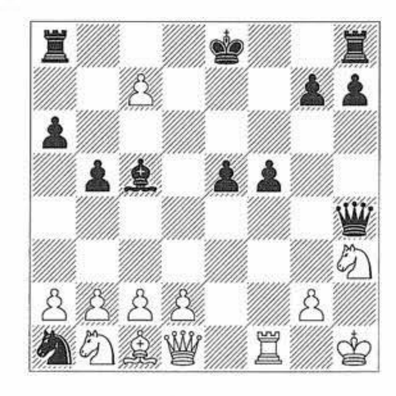
a) 14 ...0-0-0 (con idea de ...♖xd6) parece tentador, pero el blanco se defiende: 15 c3! (no 15 ♗d5? ♖xd6 16 ♘xh3 ♕g3 17 ♔h1 ♖h6 y las negras ganan) 15 ... ♘xb3 (si 15 ... ♗g4 16 ♕xg4+ ♕xg4 17 ♘xg4 ♘xb3+ 18 d4 ♘xa1 19 dxc5 y probablemente esté mejor ¡el blanco!) 16 axb3 ♕g3 17 ♕f3 ♕xf3 18 gxf3 ♗xf1 19 ♔xf1 y el final es mejor para el negro, pero aún es enormemente complicado.

b) 14 ...f5! (con idea de ...♗g4) y:

b1) 15 ♗d5? ♗g4! y ganan negras.

b2) 15 ♖e1!? ♗g4! (si 15 ... 0-0-0 16 ♖e3 ♗g4 17 ♕e1 con enormes complicaciones; 15 ...cxd6 16 ♖e3 ♘xb3 17 axb3 ♗g4 18 ♘xg4 ♕xg4 19 ♕xg4 fxg4 y el negro está mejor, pero no lo suficiente para reclamar el punto) 16 ♖xe5+ ♔d7 17 ♕e1 cxd6 18 ♖e3 f4 19 ♖e4 ♖ae8 y el blanco no puede sobrevivir ante todo el ejército negro.

b3) 15 ♘xh3! (única) 15 ... ♘xb3+ 16 ♔h1 ♘xa1 (5 puntos). No es necesario analizar esta posición en profundidad sino simplemente evaluarla, ya que hay otras líneas más importantes y complicadas para calcular. La posición no está completamente clara, pero por supuesto puedo seguir analizando un poco: 17 dxc7



17 ...0-0! (17 ...♕g4!? 18 b4! ♕xd1 19 ♖xd1 ♗d6 20 ♗b2 ♘xc2 21 ♖c1 ♔d7 22 ♖xc2 ♜hc8 y el final es muy bueno para el negro, pero no me satisface del todo) 18 b3 y ahora una idea es 18 ... e4 19 ♗b2 f4 20 ♕e1! (20 ♗xa1 f3! con problemas para el rey blan-

co) 20 ... ♕xe1 21 ♖xe1 ♘xc2 22 ♖c1 ♖ac8 23 ♖xc2 ♖xc7 24 ♗e5 ♖cc8 25 ♗xf4 g5! y las negras se quedan con calidad de ventaja.

14 ... ♘xb3+ 15 ♔h1 ♘xa1 (5 puntos)



Y la partida está ganada para el negro.

Como dije antes, una posición como ésta no se puede analizar hasta llegar a una conclusión definitiva, porque las jugadas del blanco ya no son forzadas. Es mejor evaluarla teniendo en cuenta que el negro tiene una torre y un enjambre de peones contra dos caballos (o tal vez sólo un caballo si el de a1 logra escapar). Viendo así la posición es evidente que las negras están ganando.

Máxima puntuación: 35 puntos.

Índice de Jugadores

(las cifras indican el número de la página)

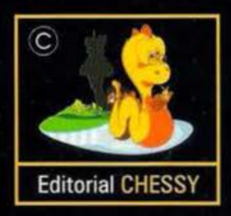
Próximos libros de Editorial Chessy

VESSELIN TOPALOV
La batalla de Elista
F. BRAGA, C. MINZER
Bobby Fischer, el más grande de todos los tiempos

Libros ya publicados: 22

SHIROV
Fuego en El Tablero II
DORFMAN
El Método
YUSSUPOV
Clases de Ajedrez
A. ROMERO
Estrategia Creativa en el Medio Juego
KERES
4x25 (Fischer, Spassky, Korchnoi, Larsen)
LARSEN
Todas las Piezas Atacan
BOLOGAN
Ajedrez de Élite
A. ROMERO
Problemas de Estrategia I
AAGAARD
Maestría en Ajedrez
NAJDORF
15 Aspirantes al Título Mundial
JACOB AAGAARD
Maestría en el Cálculo
BRONSTEIN
David Bronstein, el Maestro de la Improvisación
LÓPEZ MICHELONE
Desarrolla la intuición en ajedrez
JUAN ANTONIO MONTERO
El libro de las frases de ajedrez
TIMMAN
El poder de las Piezas Menores
BOTVINNIK
AVRO 1938
MIJAL TAHL
Magia en el tablero (Vol. 1)

webmaster@editorialchessy.com



EDITORIAL CHESSY
www.editorialchessy.com

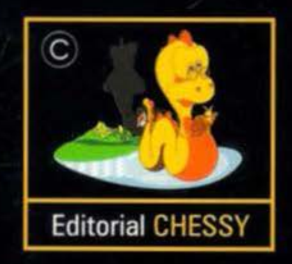
Este libro del Gran Maestro y entrenador Jacob Aagaard, uno de los mejores autores modernos, aborda el difícil y extenso mundo del Cálculo de Variantes y cómo mejorar la capacidad de un jugador para la táctica y el Cálculo. Es sin duda una de las asignaturas pendientes de todos los aficionados, pero también de maestros y grandes maestros. El autor pasa revista a diversas técnicas que podrán serle de gran utilidad en sus partidas: las Jugadas Candidatas, el Método de Eliminación, el "Desesperado", el Método de la Comparación, la inversión del orden de jugadas y la Visualización y Cálculo con Escalones.



Jacob Aagaard, recibiendo el galardón como MEJOR LIBRO DEL AÑO, en 2002.

Por último, añadir que el autor da mucha importancia en el libro a la imaginación y a la creatividad "debemos entrenar nuestra mente y además abrirnos a ciertas formas de pensamiento".

Un libro construido sólidamente bajo las enseñanzas de su mentor Mark Dvoretsky. La diversidad y profundidad de los consejos y de los ejemplos publicados convierten a esta obra en indispensable, para todos los niveles.



Director de publicación: ***Alfonso Romero Holmes***
Diseño portada: ***Laura Pruneda***
Maquetación: ***Yago Gallach Pérez***



Editorial Chessy www.editorialchessy.com